
动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2010年
03 Mar. 月号
总第十七期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
4GB DVD光盘：
偶像大师PV欣赏
魔塔大陆3音乐欣赏
『明日世界』音乐欣赏
C77音乐精选
C77同人游戏精选
『Steins；Gate』影像版4、5、6话
C77同人画集《京都·春》
封面故事
幽乐墨樱坠
青春若有张相似的脸
在矛盾中前行的Mitha
人与自然共舞的绿色圆舞曲
重写KEY社历史的巨作『Rewrite』前瞻
相约在楼兰
专访国产GALGAME『楼兰』主美术晓蕾
人形新评
黏土人NENDOROID 雪初音
游戏研究
死奏怜音、玲珑之终
百合游戏总篇集之补完
潜力推荐
时限9小时的大脱逃，现在开始
『极限脱出 9小时9人的9号门』
二次元创造 简单易懂的现代偶像炼成法
『偶像大师』以及nicom@s文化介绍
精美海报：东方梦花旅 Steins；Gate
化物语 战场原黑仪 全身纸模
超豪华特辑：空前绝后解析新世纪第一神作
『Steins；Gate』十年一待，
时间旅行GALGAME纵横谈



重小说 2010年3月号
《凉宫春日的忧郁》之后空缺六年的超大赏话题作《SUGAR DARK》堂堂降临!!本志最速收录完整轻小说版，不容错过!!
轻小说大赏巡礼——为你揭示日本轻小说体制，看看众多名家们的成名之路!!
虚渊玄新作《钢之羽》与杀戮连环剧《KQ ep3》同样惊爆你的眼球!!
重小説
03
2010
轻小说国度巡礼
『KILLER QUEEN』
『钢之羽』
『SUGAR DARK』
「凉宫春日的忧郁」后空缺六年的大赏作堂堂降临
●本刊独家专访
日本著名漫画家、『鬼畜眼镜』原画师みささき枫
这是她首次接受中国媒体访问！除此之外，みささ
李独家踢爆『鬼畜眼镜』惊人内幕，是连日本都没
超级揭秘！所以『鬼畜眼镜』迷们不能错过！
●801特色栏目
[声王子]之下野紘，给予全面的解析与介绍！
●亲情诚可贵，爱情价更高！
亲缘BL关系探索下篇！
●独家揭秘！
声优偶像化？偶像声优化？有何必然联系和偶然性？
发展为何？敬请锁定声优和偶像的关系揭秘专题！
801彼女 2010年4月号
801彼女
YAOI KAN
4
真情价
RMB20.00
『801彼女』VOL.14将于2010年3月20日左右上市，4月号封面来自国内画师Mr.BAGA的『黑塔利亚』同人（独伊），请认准我们独一无二的封面，共同抵制山寨物。
●特别“囧”企划
天生废柴必有用，废柴研究报告书
●独家视点
黑·雨，冈村天斋的毁灭与重生
●天籁歌姬天朝行
『动画基地』专访Kalafina
●足控丝袜党的福音
俯视即见的千变万化——那些作为萌元素的袜子们
●你不得不看的
璀璨星光下燃烧的小宇宙——再会经典之『圣斗士星矢冥王神话』
动画基地
2010年4月号
本期封面以正式出刊为准
动画基地
DVD
本期封面：
『Fate/Stay Night』Saber
国人画师0+1

二次元狂热

2010 年 03 月号 / 总第 17 期



http://www.aspot.com.cn/
官方网店：http://taobao.aspot.com.cn

本期封面作者：谜肘
本期封底作者：RiE

执行主编：JEDI
编辑：秋叶
校对：琴酒、湿叔
美术总监：谭冬雪
美术编辑：葛春雨、小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～



光盘目录

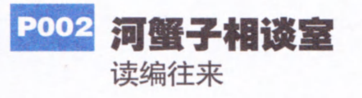
视频
- 偶像大师 PV 欣赏
- 『Steins；Gate』影像版 4、5、6 话

音乐
- 『魔塔大陆 3』音乐欣赏
- 『明日世界』音乐欣赏
- C77 音乐精选

游戏
- C77 同人游戏精选

美图
- C77 同人画集《京都・春》









独家网络内容合作　　内容合作伙伴

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

图：TID

河蟹子の相谈室



给大家拜个晚年，祝大家虎年威武，大河萌神保佑你！

恩，总算趁着过年好好休整了一番，河蟹子终于从之前的脱力状态中恢复过来啦！这期二次元由于长假的原因，可能又会比平时晚几天，希望能给刚开学和开始上班的读者一个好彩头！

此外，上一期开始，相谈室里出现了河蟹子的姐姐大人回函娘，我被读者们的爱感动啦。于是在此展开二次元第一次读者联合企划（伪），征集姐姐大人的设定，无论是文字还是漫画还是插图，欢迎大家踊跃投稿。萌焰小姐的设定我很喜欢，虽然函娘是姐姐大人，但是姐姐大人如果是可以随便欺负的小受的话，河蟹子会很开心的～

本期又收到了读者的纸模展示，希望更多的读者能够勇敢地展示自己的劳动成果！





封面：A.1，出自《坛娘计划 ZZ》，机动战士联盟同人社出品
封底：迷肘，出自《命莲寺忘却缘起绘卷》，U235 出品



ID：小哲 男
来自：广东广州

希望河蟹子殿下包邮我考试顺利，也希望河蟹子殿下在以后的日子里更可爱、更傲娇、更血腥、更暴力、更鬼畜、更掀桌（……）不，我说的是更加卖力地掀桌啊……

：觉悟吧哇啊啊啊啊啊！（掀桌发火球魔法中）

ID：范开 男 17 岁
来自：河南濮阳

鉴于我是一名纸模爱好者，在本期看到了有相同愿望的同学不禁热泪盈眶，内牛满面……就给纸模提点意见：个人喜欢做出来大一点的纸模，像小镜、小司、1096 和黑岩的大小都合适，御坂就有点小了，做起来难度也增加了不少……个人也喜欢做出来的和动画中很像的纸模。祝杂志越办越好，纸模越来越棒！

：你的信息已收到，会转发给二次元御用纸模设计师的。另外听我们的纸模设计师透露，成都有一群纸模达人制作了等身的炮姐纸模，将在最近的 CD5 上出展，对于大型纸模感兴趣的话准备上网搜图吧～

ID：张泽贤 男 17 岁
来自：湖北武汉

看到了这期相谈室中河蟹子深情的告白后便激动不已，原来拥有创刊号的人是何等的幸福啊，没想到当初入手的创刊号竟有附送可爱萝莉的初恋这“买一赠一”的优惠活动，那么像我这样从创刊号一直到增刊一本不漏地收集齐的人不是马上可以和河蟹子回老家结婚，然后到卷心菜田里去拾孩子了，嘿嘿（邪笑～）

：所谓初恋嘛，你知道回忆是什么意思吗？那就是只能是回忆啊！既然你说了禁句应该有相应的觉悟了吧，在此特发一张珍藏版好人卡给你，感谢长久以来的支持，以后也要一直支持河蟹子哟～

小布 男 18 岁
来自：广东

我在上高中之后被攻略了。一位黑色长直发的女生……但貌似对方对我没什么兴趣，只是把我当朋友看，反而是另外两只腐女向我告白了……请问我该怎么办呢？是在高三最后几个月向前冲直接取 CG 呢，还是成为永远的回忆呢？

：请问你到底在玩啥游戏？是『School days』还是『秋之回忆』？这可不只是取不取 CG 的问题了，少年！

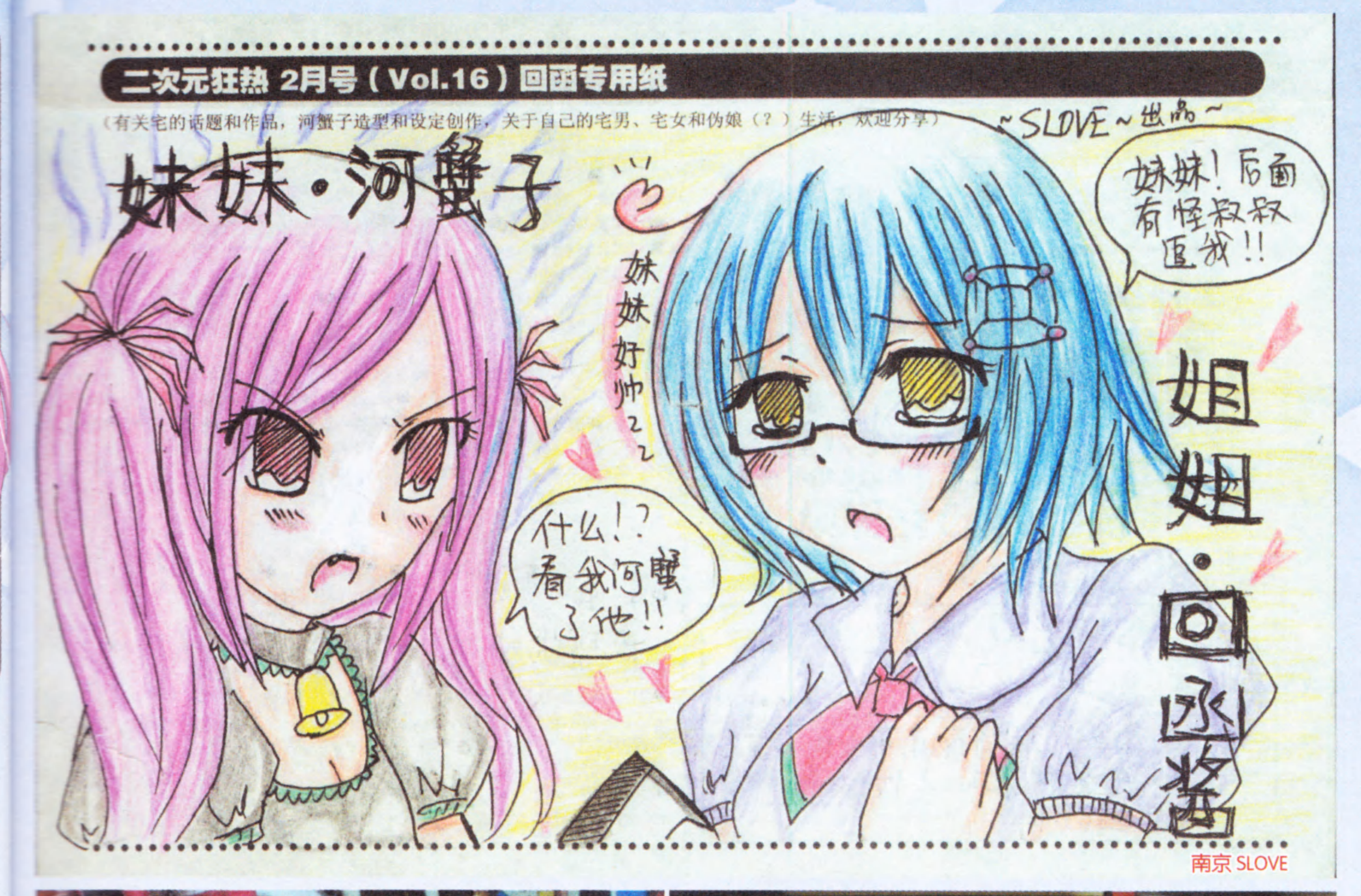
于伯楠 男 17 岁
来自：

河蟹子，把相谈室的面积扩大点行吗？这样更多的读者能进屋和你“哔”对话了……

：那么你会先被“哔”掉（冷笑……）

Kanaria 女 20 岁
来自：广州

经过整个月的等待，终于入手东方增刊了，还是向老板预定了才万无一失，我们这边似乎已经产生怨念了～～河蟹子明明说过 12 月下旬出版，于是我一月份每隔几天就到动漫店去看看，连店老板都记住了我是那个“变态”东方控。2 月 4 日拿到书时我那个感动啊～～



南京 SLOVE


小镜和无头 1096　制作者：多年不宅·绯翠狼



小司　制作者：万年宅男·LoLita

：东方增刊由于信息量较大，导致跳票一个月的后果，在这里向大家道歉，希望我们最终带给大家的增刊能让大家满意。不过大家注意了，淘宝上已经有 JS 开始炒高东方增刊的价格了，所以如果有看到小城市的报刊亭还有的话，千万不要犹豫，立刻拿下！

萌焰 女 18 岁
来自：四川成都

突然间产生了一股强大的动力，我要刷新去年的上限，就让我把相谈室作为十八岁的人生目标吧！不过看到自己所有资料上的年龄都变成了十八，还真有种微妙的感觉……OTL

：萌焰小姐的文风和画作一样可爱呢，为了报答你为河蟹子画了个姐姐，就满足一下你的愿望吧。其实资料什么的都是浮云啦，你看日本那帮大龄女声优们还不是一个一个在资料上填上了 17 岁嘛，只要乐意，你也可以变成和河蟹子一样的 14 岁嘛～

c.c. 女 永远的 13 岁
来自：辽宁锦州

书的封底居然没有半个字……囧囧囧，标题党撤了么？

：恩恩，标题党大军表示，河蟹子的攻击力太高，于是顶不住压力只能全线撤退了。

二次元狂热者 男 16 岁
来自：上海

给个理由，为什么我的纸模成品永远没图片上的好看？为什么？？

：首先，请记住这首诗，"队长光枪打浮游，队长刀法第一流，队长火神破立场，队长微操灭自由"，然后请观看高达独角兽第一话，最后，给你个理由吧，如果你有队长的微操，你也可以做出比图片上好看的纸模！努力吧，少年！！

贝尔蒙特
来自：上海

河蟹子你也要休假！！！！你不是只存在于二次元吗？你遇到什么事不都河蟹了解决了么？怎么会坏掉！！！！

：二次元又怎么了，不只坏掉，还会黑化呢（瞳孔转黑中）！

梁蒙 男 24 岁
来自：北京

最近正苦于没订到大炮版黑岩，没想到这期纸模直接补完了，感谢！这期海报正反都是 LOLI，正苦于贴哪一面……河蟹子帮忙选一下吧～

：恩恩，黑岩大好！海报的问题嘛，你可以贴玻璃上，或者干脆狠狠心再买一本？

ID：L-King 导 男
来自："长大要嫁给哥哥"萝莉育成中心

一直有一个疑问：河蟹子难道是 2DM 的吉祥物？为什么出来应酬的总是河蟹子呢？把河蟹子推出来面对一群怪蜀黍们，这样真的好吗？这不就像把兔子丢进狮虎山训练野兽捕捉活食吗？或者说是将河蟹丢到海蟹群里做[哔——]的事情……？嘛嘛，也没什么不好，2DM 最了解读者想要什么～深知读者就是上帝，啊哈哈～

：人家才不是吉祥物咧，人家好歹也有个相谈室室长的伟大头衔的说，河蟹子战斗力可是 3700 万啊，不管是怪蜀黍还是狮虎山还是海蟹群，我都可以轻松拍飞，不用担心啦。

ps：那个"长大后要嫁给哥哥"是怎么回事？醒醒吧，阿宅！

ID：廖胜纲 男
来自：广西南宁·非幻想乡

东方增刊入手，内容和赠品大爱！卡片夹很好，让我珍藏多年的好人卡终于可以从游戏王的盒子里搬家了 =_=

：首先感谢支持～另外不得不吐槽的是，你收藏别人的好人卡到底居心何在？难道准备用好人卡做转职成魔法使的魔术媒介么！

蛋疼囧新闻 >>
Real Onion News in 3D world

文 / 秋叶

大家虎年好！最近的一个月横跨了春节，而且今年的大年初一还刚好赶上了情人节，不知道各位是如何度过这个情人节的呢？虽然宅团体中许多成员还是情侣去死团的团员，不过如果能和自己心爱的二次元妹子过上一个情人节也是不错的选择。在 11 区，ACG 厂商们就完全抓住了这个商机，各种情人节式样的周边商品层出不穷，阿宅们也心甘情愿被骗，过了一个甜蜜的二次元情人节。

>> 微软也来骗钱，推出真希波战斗服配色 Arc mouse

微软能够常年立于业界王者的地位，绝不仅仅因为他们开发的系统方便好用，高超的营销手段也是他们安身立命之根本，win7 官方 OS 娘的促销手段狠狠地赚了日本的死宅们一笔，必硬娘的推出也吸引到了强力围观。尝到甜头之后他们自然会变本加厉、想方设法地从人傻钱多速来的阿宅们手上抢钱了，于是这款真希波战斗服配色的 Arc mouse 顺利上市，不过是把原来的红色换成了绿色而已，挂了真希波的名头出来骗钱罢了。不过相信阿宅们一定抵挡不住诱惑的，毕竟真希波可是去年的最想要的新娘排行榜第一名啊，想把这鼠标带回家 YY 的人一定不是个小数目。此外，那句傲娇广告词是什么，“和某角色完全没关系”，还在真希波眼睛上画黑线，谁会上你的当啊！





>> 秋山澪 Figma 遭遇瞬杀，发售当日秋叶原变身修罗场

轻音部人气（人妻指数）最高的澪的 Figma2 月 20 日正式发售，此前在网络预约时就遭遇了瞬杀的这款 Figma，不出意外地在发售日当天引起了抢购狂潮，秋叶原各家店铺悉数完售，当天有好多在秋叶原游荡的闲散分子目露凶光，到处搜索余货，让秋叶原在 20 日成为了名副其实的修罗场。由于这款 Figma 的替换表情都十分经典，加上无数人要把梦想中的新娘带回家调教，所以才出现了这样的购买狂潮。而这种供不应求的状况又让中古店们乐翻天了，在 20 日正式发售的第二天就明目张胆地标上了 9800 日元甚至 12800 日元的高价，不知道日后在雅虎拍卖上会拍出怎样的惊人价位啊。





>> 情人节最佳礼品：来自东方波天宫的东方痛巧克力

说到情人节，那是大批阿宅心中永远的痛，不管是所谓的本名巧克力还是顺水人情的义理巧克力，想必一心沉迷于 2 次元世界的阿宅是没什么机会收到的。东方波天宫很贴心地为阿宅们准备了东方痛巧克力，让收不到巧克力的各位可以买个东方的妹子回家聊以自慰。这款产品共有草莓、苹果、蓝莓 3 种口味，包装样式共 5 种，琪路诺出场两次，大概笨蛋才是陪伴阿宅度过寂寞情人节的最好伙伴吧。











>> 钉宫病席卷中国台湾国际书展，死宅粉丝狂喜乱舞

1 月 30 日台湾国际书展的第 4 天，傲娇声优女王钉宫理惠赴台签售，引来无数钉宫病患者赶到现场围观，让书展现场气氛的热烈程度提高了数倍。上个月的报道中提到的提前 25 天的彻夜组们终于完成了自己的使命，这些热情的死宅一度导致现场秩序失控。据悉，有宅被偷了东西，有宅不能抑制内心的激动拆门泄欲，还有宅当场晕倒，场面壮观。和钉宫握手并得到签名的死宅在摄像机镜头前狂喜乱舞，他表示要把和钉宫握过手的手套作为传家宝世代永传，他的一句“太爽了”也迅速传遍大江南北，永载史册。



>>「合金・呆版初音」出击 WF 冬季展，初音 COS 魔神 Z

SD 版的初音在甩葱歌的 PV 中一战成名，还得到了**はちゅねミク**的美名，她因为自己可爱的身型，呆板的眼神和囧囧有神的嘴型而深得人心。好笑社此次 WF 展中带来了一款**はちゅねミク**的参考展品，采用了大只套小只的造型，模仿了魔神 Z 中的合体的场景，加上全身上下的合金光泽，很容易让人产生

“出击吧！はちゅねミク”的感觉。当然这款手办最吸引人的地方无疑是大只MIKU头上蹲着的小只MIKU，操纵杆的设计十分精髓。不过目前关于这件产品的一切还是个谜，喜欢MIKU的同学们请继续观望～





>> 阿虚台词的消失，『涼宮ハルヒの消失』部分影院发生播放事故



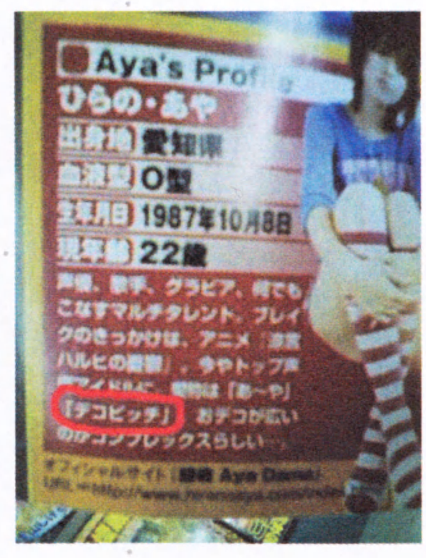
剧场版『涼宮ハルヒの消失』在上映过程中发生了十分诡异的事件，部分电影院在2月10日的播放过程中发生了异变，阿虚的一句台词“对我来说是完全笑不出来的事情”凭空消失了，部分观众表示，自己对于究竟有没有听到这句台词表示怀疑，可见阿虚的存在感还是一如既往地弱，连播放的机器都很配合地自动砍掉了他的台词，果然不辱“阿虚”之名。据悉，这现象发生在了海老名、神戸、池袋等地的影院，似乎是在胶片更换的过程中发生的。仅仅是少了一句台词，并不能阻碍凉宫剧场版的热力四射，今年最出色的剧场版的队伍中一定会刻上SOS团的大名吧。

>> 泰国寺院办理多啦A梦葬礼，享年负102岁



这的确不是标题党，并不是同名同姓而是我们熟知的那个机器猫，2010年2月，多啦A梦去世，享年负102岁。在泰国中南部的一个大城市的瓦特·马哈洛克寺院内，一位泰国女子为自己的多啦A梦人偶进行了葬礼。这名女子之前为自己的多啦A梦注册了幼儿园学籍，并每天开车接送多啦A梦上学，幼儿园的小孩也非常欢迎多啦A梦的到来。据这名女子称，有一天多啦A梦托梦告诉她说：“我已经死了，我希望得到和人类一样的葬礼。”于是那名女子醒来后就立刻到寺院为多啦A梦举行了葬礼，将她的布偶进行了火化处理，幼儿园的孩子们还为了多啦A梦的逝世而嚎啕大哭。

>> 某杂志公然称呼平野绫“大额头”，引发团员群情激愤



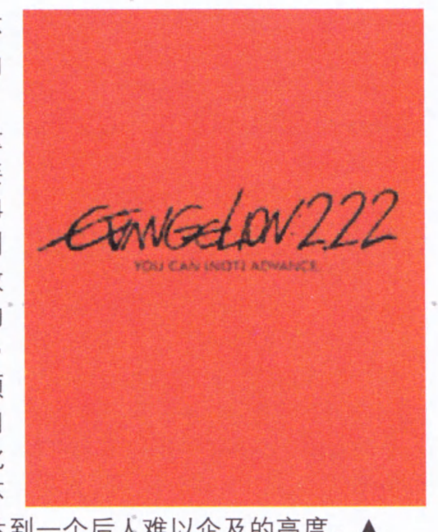
一个人红了，黑她的人也就多了，平野绫虽然贵为宇宙无敌SOS团团长大人，也不能幸免。就在『凉宫春日的消失』上映前的几天，日本的一份杂志的某篇报道中，在平野绫的个人资料栏中公然写上了“平野绫爱称‘大额头’，似乎因为自己额头太大而感到自卑”的信息，结果引发了无数团长支持者的愤怒，许多人表示这种做法太过分了，不可原谅，这杂志应该被告上法庭等。当然也有黑平野绫的人暗地里爽歪歪。总之这件事情对平野绫不会造成什么太大的影响，毕竟她本人也曾经在博客中自爆说“自己的额头能反光”，拥有这样轻松的心态难怪她能取得如此巨大的成功呢。

>>『独角兽』第一话发售，火了一台队长机

『机动战士高达 独角兽』第一话引起轩然大波，抛开剧情不谈，本作的画面以及音乐都可以说是达到了UC历代作品的巅峰。先不说那些群情汹涌地喊着“教练！我要补UC”的初心者们，众多老一辈UC死忠也都个个看得如痴如醉泪流满面。而在这些风潮中，最引人热议的莫过于无脸、无名、无来历的三无路人，网络通称——杰钢队长的超越所有角色的抢眼表现了。这位杰钢队长在『机动战士高达 独角兽』开场便力战“大菜椒”刹帝利，展现了ACE般一流的战场应变力和技术力，而且其精密的微操更让无数观众泪流满面地高喊“apm瞬间300+，队长你该去玩魔兽啊！”网络上关于杰钢队长来历的猜测也风起云涌，群众们纷纷表示那是一年战争中残存下来的王牌机师，并纷纷声讨“大菜椒”不靠技术靠机体的卑鄙打法。BAIDAI也乘势推出了杰钢的HGUC模型，让人不得不怀疑这是早有预谋。（文/YD的小黑）



>>『EVA新剧场版：破』BD & DVD预约开始，首周预约数8万8



『EVA新剧场版：破』的热门程度在此不再赘述，作为和原作产生了较大分歧的作品，它受到了社会各界的广泛好评，因此宅社自然不用愁BD和DVD的销量问题。目前，日本amazon已经开始接受破的预约，据悉，在首日就有接近4万的预约量，首周的预约数量更是达到了惊人的8万8千枚。也许光说这个数据大家还没有什么实感，与此做对比的是1月27日发售的热门商品「迈克尔·杰克逊 THIS IS IT」，这张专辑的首日预订数刚刚超过3万，由此可见破的热门程度。虽然序创下的BD销量记录被『化物语』紧追其后，有被超越的危险，不过相信破发售之后，应该能再创新高，达到一个后人难以企及的高度。▲



黏土人 NENDOROID 雪初音

文 / .Es！ 摄影 / 星叔

雪初音
2 月 WF2010 冬会场限定
指定店铺限定 6 月发售

厂商	GoodSmileCompany
系列名	黏土人（ねんどろいど）
价格	3000 円（税込）
发售日	2010/02
式样	ABS&PVC 可动涂装完成品
全高	：約 100mm
原型制作	あげたゆきを（Max Factory）
制作协力	ねんどろん

大人气的黏土人初音在多次再版后终于迎来了异色的命运。一般来说异色版都不被看好，但这次的雪初音却一反常态，在本作之前的 CD 附属迷你黏土人开订当天就一抢而空，本作在 WF 贩售当天也是群情汹涌，6 月的指定店铺贩售也是立刻抢空，可见初音未来威力无穷啊。

本作黏土人雪初音先是在 2 月举办的 WF2010 冬会场贩售，然后通过指定网点可预定 6 月贩售的版本，基本上 2 月发售的会场限定版已经被炒到 4000+ 日元，在大家无奈等待 6 月版的同时，我们非常有幸得到初音迷某星的协助能提前一睹本作真容！

废话不多说，现在就让我们看看这只传奇的异色版黏土人初音吧！本来绿茸茸的初音酱换成了一身很有质感的白银色，头发上、领带上都画上了雪花图案。而与之前 CD 附属的迷你黏土人雪初音不一样的是，本作的头发采用了有点半透明的手法，雪花图案是透明的，配合头发上电镀感浅蓝到透明的渐变，让人不得不感叹 GSC 精妙的手法。同样是雪初音，大小黏土表现各有千秋。雪初音的眼睛和眉毛也换成了蓝色，一派冬日感觉的初音酱依然非常可爱。



←耳机涂装非常精细，从这个角度也更能感觉到初音酱双马尾的晶莹剔透。

→采用了透明效果的头发没了之前小黏土版本的质感，变成一种亮反光的金属效果。



▲初音酱的经典欢唱表情



▲本作完全附属的表情跟之前普通色的初音酱一样，除了欢唱表情还有囧脸表情，附属的葱也变成了透明哦~



▲初音酱们欢聚一堂，非常可爱





小贴士 GK TIPS

WF

Wonder Festival（简称 WF），是一个展示和推销手办（GK，一种以动漫或游戏角色人物为原型的模型）的盛典，被誉为世界上规模最大的手办展。WF 由 1984 年开始举办，自 1992 年起移植海洋堂（Figure 业界巨头）主办，直到现在已有 20 余年。这个每年冬夏分别举办一次的大型展览，通常于每年的 2 月与 8 月开展。每届 WF 都会吸引大量的 Figure 厂家和同人团体参加，在展会上展出和销售最新的产品和新型技术。在这里，专业人士和业余爱好者同台集结交流，展示、贩卖，中古模玩的推销和 COSPLAY 活动同时在场内外进行。

指定店铺贩售

人形作品的限定形式之一，就是在指定的店铺，或者是厂商的合作店铺或者是特约店中才能预约或购买到该作品。

迷你黏土人

黏土人系列的一个分支，是大约 7cm 高的迷你版本黏土人，在可动性与细节上也会简化，经常以盒蛋的形式推出，也经常作为特典附属在游戏或漫画中。由于价格较便宜，而且小巧可爱，现在已经发展成和大黏土人并驾齐驱的系列。



人与自然共舞的绿色圆舞曲

重写 KEY 社历史的巨作『Rewrite』前瞻

文 / 秋叶

2008 年 4 月 1 日，在多家厂商的愚人节攻势下，玩家们一致认定 KEY 社官网上的新作消息也是一份愚人节礼物。而到了第二天的 4 月 2 日，KEY 社官网上的新作消息并没有被删除——其实早在 2007 年以前，来自 KEY 的一份神秘的企划就诞生了，之后这份企划转手到了田中ロミオ手中，得到了这个位于业界脚本家金字塔顶端的男人的青睐，一份传奇就此悄悄拉开了序幕。而且，新作的 3 位脚本之一龙骑士 07 在博客中透露了自己被邀请撰写 KEY 社新作脚本的消息。这个重磅炸弹等级的消息立刻传遍了互联网，无论是 KEY 社的 FANS，田中的 FANS，还是龙骑士的 FANS，全都狂喜乱舞……

『Rewrite』是环保主题?

『Rewrite』的故事发生在近未来的风祭市，在这里人们和绿色和谐共存，整座城市就像一个巨大的公园，人们每天都享受着绿色的人生。在这幅田原牧歌般充满绿意的景象之下，是一个拥有和我们生活的时代同等的文明程度和城市机能的近未来都市，主人公们就读的学园就位于其中（看起来这个舞台很是符合目前提倡的环保理念，脚本负责人田中先生开玩笑地说正是因为现在环保热潮正在流行之中，才将舞台定在了一座充满绿色气息的城市之中。由于这座城市非常注重环保，反而有了一种近未来高科技的华丽氛围，实在是一个非常巧妙的设定）。

在这座风祭市中，每年秋天都会举办一次庆祝作物丰收的收获祭。如今由于狂欢节即将召开，风祭市的街道上聚集了很多市民和外来参观者，使这座平日里显得十分沉静的城市逐渐变得热闹起来。就在此时，一个颇为神秘的流言在人群之中流传开了，为了调查传言中出现的未确认生物，主人公们展开了行动，故事也就此开始。

男主角瑚太郎在学校神秘研究会会长千里朱音的指导下，带领自己的青梅竹马神户小鸟、损友吉野晴彦等一帮情投意合的好友们对城市中的流言展开了调查。对于瑚太郎来说，调查神秘的事件不过是为了给平凡的学园生活增添一点刺激，他希望能和大家在打打闹闹之中度过欢乐的日子。然而事情并不像他想的那么简单，在平和的日常生活之下，某个事件正悄悄地发生着，那是能够改变众人命运的秘密。当瑚太郎面对这个世界的“真实”的时候，他将做出怎样的抉择呢?

本作的标题是“rewrite”，作品的主题也很切题地定成了“改写”，从已知的情报来看，风祭市中发生的神秘事件很可能引导主人公们寻找到改写命运的秘密，而主人公将会选择一条怎样的未来就由玩家们来做主了。这种重复很多次最后才找到真相的循环世界对于田中和龙骑士来说都是驾轻就熟的套路了，田中的成名作『Cross Channel』就是这样的故事，有朋友很经典地用一句话概括整个故事就是“他们其实都已经死了，只是思念体在那里Loop”；而龙骑士对于『寒蝉』的精彩构思想必也就是他能够得到Visual Art’s社长指名的原因了。KEY社此次邀请这两位脚本家的加盟，和『Rewrite』故事的主题是密不可分的，相信强强联手的结果一定会让玩家们满意。


风祭市概念图

本次负责故事整体框架的是田中，而剩余的剧本按女主角分配，龙骑士和都乃河两人的任务就是尽量扩展田中打造的世界，让故事变得更加有趣一些。『Rewrite』的剧本文字量大约介于『Little Busters』无印版和EX版之间，故事构成也和『Little Busters』类似：前半部分是清新的校园故事，通过描写角色之间相互交流的日常生活场面来创造出欢乐的氛围；而后半部分将会是不断探寻世界真相的过程，不同角色的路线会有不同的感觉，从感动系到神秘系应有尽有。相信这部作品也会秉承KEY社的泣系作风，在游戏的后半部分让玩家哭得稀里哗啦吧。不过，在龙骑士和田中两人的影响下，这部作品和KEY社以往的作品一定会有不同之处的。KEY社习惯使用的悲惨的宿命的手法在龙骑士和田中的手中会变得更加浓烈吧，他们到底会给主人公们加上怎样的黑色命运呢，这点值得大家好好期待一下呢。



人物介绍

『Rewrite』共有5个女主角，属性分布范围较广，在游戏正式推出后玩家们一定也会自发形成几个团体，支持自己钟爱的角色吧。剩下的已公布角色包括男主角在内共有6名，另外像『Clannad』一样有一只吉祥物，大概是为了创造环保的氛围（？）……

神戸小鳥 KANBE KOTORI 神户小鸟

青梅竹马的王道女主角

DATA	身高：156cm 体重：44kg 三围：83/54/83cm



个子矮小却总是很有精神的小女孩，总是像小动物似地跟在瑚太郎身后，与其说是青梅竹马的伙伴，更像是瑚太郎的宠物一样。虽然是个温柔开朗的孩子，但因为总是粘着瑚太郎，朋友不太多。她热爱大自然中的绿色植物，很意外地拥有着园艺方面的过人天赋，游戏中也作为绿化委员会的代表上台发言，她站在众人面前发言的时候脸上的微妙紧张感大概会激发许多玩家的保护欲望吧。

本作最初公开时出现在主要插画上的女孩，现在登录『Rewrite』的特设站点，首页的Flash中出现的就是小鸟。配合图上的解说词来看，小鸟应该是本作的第一女主角，而男主角瑚太郎将会为了改写她的命运而努力。果然像制作组成员们所说的，很有王道女主角的感觉。据樋上透露，最初给小鸟设计的是短发，但为了突出第一女主角的感觉，后来就加长了头发，变成了现在这样的茶色披肩长发加两条辫子的发型。

另外头上戴着的花形头饰非常引人注目，大概也是为了突出热爱大自然的感觉吧。

鳳ちはや OOTORI CHIHAYA 凤千早

强力的大小姐转校生

DATA	身高：159cm 体重：46kg 三围：82/55/84cm





突然转入主角们就读的学校的少女，是个纯粹的千金大小姐，总是一副拒人于千里之外的样子，实际上只是不太善于表达自己的感情罢了。据说实际上是个不谙世事还经常犯迷糊的天然呆，闯祸的时候总是被瑚太郎帮助，但就是不能率直地表示感谢(原来还是个傲娇娘)。平常对待别人总是表现出满不在乎的样子，一被瑚太郎吐槽就会冲他发火，给人一种相当霸道的感觉。

千早的设定相当复杂，结合了多种萌属性：天然呆、傲娇、暴力大小姐，而且还出人意料地拥有单臂扛起木头的怪力，大概是从小就一直在练习女子防身术的原因。

千早还是企划初期就出现的3位女主角之一，夹克衫配上超短裙的制服看起来很可爱，而且是唯一一名身穿不同制服的女主角，也许意味着千早在女主角之中有什么特殊地位。**樋上**在设计人物的时候在头发和衣服的配色上犯了难，因为说到傲娇，果然金发最合适，不过由于和静流的发色冲突了，最终选了折中的方案。

千里朱音 千里朱音

学园中的神秘魔女

DATA	身高：160cm 体重：47kg 三围：86/57/85cm



朱音是学校神秘研究会的会长，瑚太郎的前辈。由于她平日里言行举止颇有神秘色彩，因此在学校中受到学生们的敬畏，拥有着“学园之魔女”的异名。瑚太郎为了调查街上未确认生物的流言向神秘研求助时，得到了作为会长的朱音的支援，至于这是她单纯的热心助人还是因为对于真相有所了解，目前还是个未知数。虽然在瑚太郎面前是个温柔好前辈的模样，不过她的常态是目中无人的魔女形态，而且总是在思考一些别人难以理解的东西（和某团的团长大人是同种属性，也许这就是追求神秘事物的人们的通性？）。

朱音初登场是在瑚太郎前往神秘研的活动教室寻求帮助的时候，她身着漆黑的斗篷，眼睛隐藏在了斗篷的帽子后面，面前的水晶球发出神秘幽蓝的光辉，加上嘴角的一丝微笑，确实颇有魔女的风范。当然，魔女也有疏忽的时刻，当瑚太郎夜闯活动教室的时候，抓到了一个人偷吃冰激凌的朱音，她被不速之客惊吓到的回眸一瞥萌杀很多人。另外这个角色和田中的轻小说『ARUA－魔龙院光牙最后的战斗－』中的女主角良子很像，不知道朱音线会不会是由田中负责呢？

中津静流 中津静流

金银妖瞳的率直少女

DATA	身高：149cm 体重：39kg 三围：75/52/73



静流是在风纪委员会工作的后辈，是个性格直率的好女孩，而且极端无口，配上眼罩带来的神秘感和一马平川的三围，俨然就是传说中的三无少女。由于静流很中意瑚太郎，却苦于和瑚太郎没有什么交集，就利用了职务之便不断找碴接近他，这点上说来很有倒贴的美感。此外，不管从身高还是胸围上来说都是小女孩的感觉，大概会得到萝莉控们的热烈追捧吧，金发双马尾也非常惹眼，是个浑身充满萌点的角色。她佩戴眼罩是为了遮住患有虹膜异色症的右眼，眼罩只在非常亲近的人面前才会摘下来，因此大家在游戏中看到静流的金银妖瞳的时候就证明攻略成功了。

此花ルチア 此花露西娅

口味超辣的非凡委员长

DATA	身高：167cm 体重：52kg 三围：93/59/86cm



露西娅是瑚太郎所在班级的班长，她因为威风凛凛的外表以及超强的战斗力在学校里拥有很高的名气。作为班长，喜欢恶作剧的瑚太郎就成了她的重点关照对象，每次瑚太郎惹出什么乱子，露西娅都会用自己的乱舞格斗技施加强力的制裁，是个非常负责的好班长。不过，虽然她经常很有气势地教训瑚太郎，实际上对于男性的免疫力为零，就算这样还能每天抽打男主角，究竟是说她责任心强好呢，还是说她喜欢欺负自己喜欢的人好呢……因为喜欢吃超辣的食物，达成了学校食堂的制霸，据说有一种菜只有她能吃得下。游戏中连她在食堂吃的冷饮也是辣味的，这种作为惩罚游戏道具的东西大概也只有露西娅能若无其事地吃下去了。

露西娅是最后追加的一个女主角，由于之前的几名角色大多给人留下软绵绵的印象，因此最后的委员长大人就设定成了有点Cool感觉的形象。如果要和以前作品中的人物做个对照的话，大致就是得了脸红症的智代吧，露西娅揍飞男主角的情景可能会让很多玩家产生似曾相识的感觉。她最初的设计形象是短发的叛逆少女，穿着自己改造过的校服，上身夹克下身短裤，是个活脱脱的不良少女。大概是这个形象和班长的形象偏差太大，最后就逐渐改成了现在帅气的单马尾加校服连衣裙配黑色长筒袜的形象。

天王寺瑚太郎 天王寺瑚太郎

充满活力的气氛制造者



瑚太郎是本作的男主角，拥有异于常人的行动力，并且擅长调动周围人们的气氛，是一个具有领袖气质的男人。由于他总是不自觉地照顾别人，因此在同学之间很有人望。从某张CG中来看，露西娅站在台阶上才刚好被他抱住，身高应该有180cm左右吧。从各个方面来看，瑚太郎都没有废柴男主角的气息，这让广大玩家情何以堪！由于好奇心旺盛，瑚太郎带着周

围的伙伴们一起卷入了神秘的事件，故事就此拉开序幕。

西九条灯花 西九条灯花
乐天派的新人教师



她是主人公们就读的学园的新老师，由于长得很漂亮而且总是保持微笑，不管在男生还是女生中间都赢得了很高的人气。她对每个学生都很温柔，尤其溺爱在来学校之前就已经认识了的静流，不过御姐的爱之攻势太过猛烈，让小萝莉有些不知所措了。

吉野晴彦 吉野晴彦
目光尖锐的"狂犬"



拥有凶恶眼神，自称"狂犬"的无法无天的同级生，不管从服装还是待人接物的态度上看都是个不良少年。据说在人物设计的过程中，他的眼神经过了好几次返工，最终确定为了现在的一副凶神恶煞的模样。不过外表虽然不良，似乎只是因为处于中二的年龄罢了，追求孤独喜欢装酷大概都是为了让自己看起来更帅气吧。

由于他认定瑚太郎隐藏了自己的实力装出平凡的样子，所以单方面地把瑚太郎当成了对手，总是固执地想要一决胜负，最终就变成了一个有点搞笑性质的"小丑"型角色。大概就是像春原阳平或者井之原真人一样的恶搞角色吧，真是悲剧啊。

鳳咲夜 凤咲夜
完美无缺的超级管家



自称是千早的哥哥，但实际上并没有血缘关系的超级完美管家，无微不至地照顾着千早的衣食住行，大概觉得瑚太郎的出现妨碍了他对"妹妹"的疼爱吧，只对瑚太郎一个人表现出敌意，大概是个妹控。不仅知识丰富、体力超群，还有丰富的人脉资源，作为管家的技能也很完备，简直是个完美的存在，和红魔馆的女仆长有得一拼呢，连名字都一样，真是奇怪的巧合。作为一流的管家，他对周围的人总是保持彬彬有礼的态度，不过实际上是个毒舌君，这点也很容易让人产生似曾相识之感。

江坂宗源 江坂宗源
可靠的老爷爷



在风祭市经营古董店的老绅士，总是穿着打扮得非常得体，给人一种值得信赖的感觉。这位可爱的老爷爷自称拥有超强的幽默感，不过实际上只是个冷笑话专家，他的笑话让主人公们深受毒害。在故事中因为某个事件结识了瑚太郎，之后瑚太郎偶尔会去他的店里求助。在五个女主角中，他和静流的关系最好，经常一起在拉面屋吃拉面，在静流线中估计会扮演比较重要的角色。

ミドウ MIDOW
引发骚乱的奇怪男子



在风祭市的街道上徘徊的谜之男子，通常穿着深红的风衣，带着兜帽，目光锐利，给人一种很危险的感觉。本来和主人公们是不会产生任何关联的，不过从瑚太郎他们卷入神秘事件的调查后，他们之间就产生了交集，看样子应该是敌人吧。

ちびもす CHIBIMOSU
爱慕着小鸟的迷之宠物



拥有可爱外形的谜之宠物，总是粘着小鸟，就像她的保镖一样。别因为它的可爱名字而小看了它，那些欺负了小鸟的人无一例外全被它华丽地打飞了，高速移动然后华丽地攻击是它的特技。据说在 KEY 社内部，**ちびもす**受到了女性社员们的大好评。



这是一份愚人节大礼

樋上いたる，作为 KEY 社所属的原画师，几乎参与制作了 KEY 社所有的名作，因为她的独特画风，吸引了大批忠实的拥簇。她此前主要负责作品原画方面的工作，至于哪些人物出自她的手笔，相信大家看到作品中美少女们的脸型就能有一个清楚的了解了。

在『Rewrite』的制作名单之中，**樋上**的地位得到了前所未有的提高，实际上，『Rewrite』的企划原案就是**樋上**提出的。据本人透露，她很早以前就想着要做一份自己的企划，在开发『智代 After』的时候就在一点一点地完善这份东西。当这份企划书正式提交给田中**ロミオ**的时候，她已经提出了大致的故事发展方向，并设计了部分人物的性格和造型。这份企划书顺利地得到了田中的认可（他还很亲切地给企划书起了一个"**いたる**文书"的昵称）。

至于为什么 KEY 社会找到田中呢，这并不是因为麻枝大魔王和田中是基友，只是因为当年**樋上**玩过田中的『CrossChannel』后立刻变成了他的 FANS，于是在内部工作会议上提议邀请田中加盟，负责撰写本作的剧本。随后，在企划逐渐完善的过程中，STAFF 们想要增加新的女主角，由于仅靠田中先生和 KEY 社的都乃河勇人两个人负责剧本工作量过于巨大，他们又开始物色新的强力脚本家，而龙骑士 07 被 VA 社长马场隆博先生指名，随后便被邀请加入了『Rewrite』的创作。据龙骑士本人透露，当他参加在东京举办的『Little Busters』原画展的时候，被都乃河搭讪了，他当时就预感到这次看似平常的搭讪并不简单，后来果然受到邀请加入了『Rewrite』的制作团队。

到了 08 年的 4 月 1 日，『Rewrite』正式与广大玩家见面，当天 KEY 社官网放出了完全新作的消息，并且开设了『Rewrite』的专门页面。至于为什么会选择愚人节公布消息，大概是制作者们为了释放些压力拿玩家们寻点开心，或者也可能只是刚好碰上了这个日子（鬼才信呢！），总之这个小小的插曲并不影响事件的整体走向，到了 4 月 2 日，『Rewrite』的消息得到了确认之后，FANS 们果断地开始了一场网络上的狂欢。

然而 KEY 社方面，折户伸治在官方博客上更新了开发日志，郑重地向 FANS 们道歉：原来他 4 月 1 日 0 时准备在官网更新『Rewrite』的消息时家里突然断网，在惊叹自家在一个无比糟糕的时机断网之余，他只能无奈地打电话求助。结果打给 NaGa，对方在洗澡；想要向都乃河求救，发现自己没存手机号……就在他犹豫着要不要回公司过夜的时候，忽然想起来魁的电话，于是顺利拨通后拜托魁帮忙更新『Rewrite』的信息……

最后的结果是，魁在录入标题的时候出现失误，把标题中的"Key"写成了"ey"，导致全世界的 FANS 都误认为这条正式发布的信息是 KEY 社的愚人节玩笑。当折户伸治打电话让魁改正错误的时候，发现服务器过载修改不能（难怪当天无数网友登录 KEY 社网站不能），于是造成了一个"无法挽回"的悲剧。当然，最最悲剧的还是魁，从此他在社内多了一个"ey 男"的绰号，真是一失足成千古恨啊。好在他得到了一个将功赎"罪"的机会，但愿他亲自担任监督的『**クドわふたー**』能够让他摆脱"ey 男"的美名，还是"科多男"更适合他呀 =w=





KEY 社史上最豪华的制作阵容

『Rewrite』是**樋上いたる**的长期保留企划，她也亲自负责本作的原画。而聚集在她身边的都是来自社内、社外的精英分子。担当剧本的田中、龙骑士和都乃河三人在前文已经多次提及：两名外注剧本家都是业界的顶尖高手；都乃河也经过 LB 的洗礼，有了独当一面的魄力。音乐方面依然由 KEY 社的音乐班长折户伸治负责，另外还有三名长期合作的音乐人井内舞子、细井聪司和水月陵提供火力支援，四人平分了接近 40 曲的 BGM 工作。主题歌和角色歌方面麻枝大魔王也将出手，相信会打造出不少精致的曲目。负责背景作画的是一直承担着 KEY 社背景美术的专家**鳥の**，本作中到处都是树木的背景给他制造了不小的麻烦，不过这次的背景作画也在社内得到了广泛好评，相信不会让玩家们失望的。最后是 KEY 社的支柱麻枝大魔王，之前公开宣布封笔的麻枝本次果然没有负责剧本，而是将他的触手伸向了各个方面，负责作品的品质管理，大概就是一个在各个方面监督作品质量的工作吧。都乃河透露说麻枝经常在内部会议上训话，严厉地监督大家做好工作，这部作品如果能获得成功，麻枝大魔王的训话真是功不可没。

由于田中和龙骑士两名很有个人特点的剧本家的加盟，『Rewrite』从剧本上来说会和过去的 KEY 社作品产生较大的变革，两位强者的个人风格浓厚，从文字上来看很容易就能分辨出一段剧本是谁的手笔。为了配合剧本风格上的变化，**樋上**和各位画师也努力绘制了和过去不同感觉的 CG。不过龙骑士对于画师们来说绝对是个"大灾难"，他的 CG 申请书上详细地列出了自己的要求，有时候会有 10 条之多，在收到初稿之后还会自己在不满意的地方用红笔进行修改，有绘画功底的剧本家真不好伺候啊。田中那边则是完全相反的情况，他把原画的工作全权交由画师处理，倒是苦了都乃河这个中间人，要代替田中写 CG 申请书，大概做完『Rewrite』，这两人就变成好碰友了吧。





结束语

目前，『Rewrite』的剧本、原画和音乐等方面的工作都在全面进行中，剧本方面龙骑士已经完成了初稿，田中和都乃河两人仍然在辛苦奋斗中，3 个人大约已经完成了剧本总量的 70%。**樋上**负责的原画部分目前已经处理完了一半以上的事件 CG，总体上大约完成了 40% 以上的原画工作。折户带领的音乐小队进展状况良好，已经完成了一半左右的音乐制作工作。在夏天的新作发售之后，KEY 社应该会集合全社的人力抓紧『Rewrite』的开发工作，『Rewrite』将会以怎样的姿态降临人间呢，就让我们好好地期待一下吧！▲



西村キヌ with 打越鋼太郎

时限9小时的大脱逃，现在开始

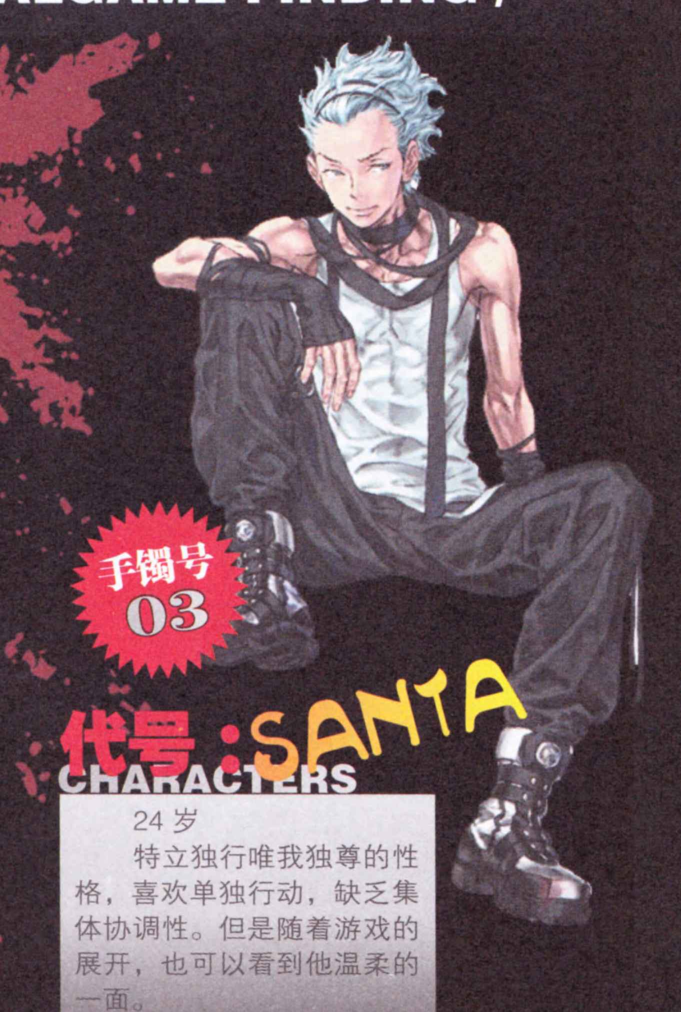
『极限脱出 9 小时 9 人的 9 号门』

文 / 小麦（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

一个平凡的大学生淳平，忽然在家中受到一名带着防毒面具的神秘人物的袭击。当他醒来时，发现自己正身处一个从未见过的房间里……那是一艘破旧的客船中的一间房间。首先映入他眼帘的，就是门上用鲜红的涂料写着的一个巨大的数字：5。

与他一同被关在这艘船里的，还有另外 8 名男女。他们的手臂上都戴着无法解除的手镯，上面显示着 1 ~ 9 的数字。他们都是被一个自称“ZERO”的神秘人物绑架到这里来的。从现在开始，他们必须要开始一个名为“NONARY GAME”的游戏：在 9 个小时之内找到船上的 9 号门，从而从这艘船上脱逃，否则就将随着船一起葬身海底。

在一同被关着的另外 8 人当中，淳平意外地发现了自己小学时的青梅竹马——茜。他开始想尽各种办法，以求让自己和茜一起活着逃出这个游戏。随着游戏的进展，他们遇到了各种致命的危机和险境。而在调查各个密室的途中，每一个人物的过去也逐渐明晰，看似毫无关联的人们，其实早就被一张命运的大网联系在了一起。真正的凶手，就潜伏在自己的身边，而整个游戏，则牵扯到一个隐藏在时间铅幕后面的巨大秘密——



代号：SANTA

CHARACTERS

24 岁

特立独行唯我独尊的性格，喜欢单独行动，缺乏集体协调性。但是随着游戏的进展开，也可以看到他温柔的一面。

登场人物介绍

（除了主角淳平以外，游戏中使用的称呼，都是为了防止泄漏个人隐私而根据手镯上的数字编出来的代号。）

手镯号 01

代号：一宫

CHARACTERS

50 来岁

拥有绅士一般的温厚性格，冷静可靠，在 9 个人中属于类似父亲一般的存在

手镯号 02

代号：尼尔斯

CHARACTERS

24 岁

双目失明，但是极其博识的青年，同时也是 4 号四叶的哥哥。“ZERO”给了他一封印着盲文的信，上面有着只有他才能解读的情报。

手镯号 04

代号：四叶

CHARACTERS

18 岁

高中刚毕业的 18 岁少女。性格如同小恶魔一般狡猾。内心深处深深依赖着自己的哥哥，也就是 2 号尼尔斯。一旦与哥哥分开就会陷入精神错乱的状态。由于身上的萌属性众多，无论是在发售前还是发售后都广受 2CH 网友的热爱。

手镯号 05

淳平

CHARACTERS

21 岁

普通的大学生，在船中与自己的青梅竹马“茜”重逢。和一般 GALGAME 中温柔老实的主角不大一样。他在关键时刻不仅能冷静思考，更是能毫无先兆面不改色地做出一些极为厚黑的事情来。

手镯号 06

代号：紫

CHARACTERS

21 岁

真名是茜，与青梅竹马的主人公淳平在船中重逢。作为典型的打越笔下的女主角形象，她性格温柔文雅，但同时也有脱线和笨拙的一面。犹如让人放不下心的妹妹一般。

手镯号 07

代号：SEVEN

CHARACTERS

45 岁

性格直爽的大块头，在船上醒来时就失去了记忆，从他怪异的服装上根本无法推断他的身份。与 8 号八代合不来，一说话就会开始吵。

手镯号 08

代号：八代

CHARACTERS

40 多岁（自称）

拥有显然和年龄不符的身材和怪异的着装。曾经在电脑安全公司工作，性格很是任性，经常引起众人的争吵。尤其反感被人叫做大妈。是整部游戏中谜团最深的一个人物。

手镯号 09

代号：9 号男

CHARACTERS

年龄不详

胆小，神经质，在得知自己有性命危机后就陷入了慌乱。结果成为了游戏中的第一个牺牲品。

生死を賭けた運命のゲーム。

9時間 NINE HOURS

9人 NINE PERSONS

極限脱出

9の扉 NINE DOORS ™

キミは生き残り脱出できるか!?

打越钢太郎

NDS 上的文字冒险游戏『极限脱出 9 小时 9 人的 9 号门（下称 999）是曾经创作了『秋之回忆』1，2、『INFINITY』系列等名作的脚本家打越钢太郎在加入 CHUNSOFT 后制作的第一部作品。自从 2008 年为 CYBERFRONT 磕磕碰碰地完成了『12RIVEN』之后，他就一直处于销声匿迹的状态，只在 BLOG 上留下过一句“现在在别家公司做东西”。没想到一年半以后 999 公布情报，玩家们惊异地发现，他当时加入的居然是电子小说游戏老铺 CHUNSOFT……

事实上这其中的原因也并不难理解，他曾经在几年前为 CHUNSOFT 写过手机版『恐怖惊魂夜』的剧本，也因此与 CHUNSOFT 结下了缘分，在完成了『12RIVEN』之后，他就在石井次郎（『428』和『忌火起草』等作品的制作人）的邀请下加入了 CHUNSOFT。而这部『999』，则是 CHUNSOFT 在完成了 428 这部“终极的 SOUND NOVEL”之后，用来开拓新方向的实验性作品。不仅脚本启用了打越，人设也请到了为街霸系列绘制插画的个性画师西村娟，这个异色的组合使得游戏在公布之时就让人眼前一亮。不仅如此，北岛行德，长井知佳等曾经参与过 428 剧本写作的作者也参与进了这部作品当中，进一步保证了作品的质量。

正如游戏的名字“极限脱出”所表示的一样，这部作品的本质实际上就是一个近年网上很流行的“密室脱出”类游戏。这种游戏一般是用 FLASH 制作，大致的流程就是在一个封闭房间里四处点击，寻找各种道具和机关，破解谜题，最后从密室中逃脱。虽然这类游戏一般都没有什么剧情，但是容易上手，玩起来挺有解谜的成就感，因此广受玩家欢迎。在 NDS 上也有许多同类型作品，光是 THE 这个廉价系列就有六部这样的脱出游戏……而打越提出这个企画的初衷就是在这类密室游戏中加入复杂的背景故事，来实现文字冒险游戏的新玩法。

原本打越提出的企画，是一对被手铐铐在一起的男女互相帮助脱出密室的故事（从这个企画中我们可以看出，打越毕竟是做 GALGAME 出身的……），经过不断的研讨和修改之后，人物被增加成了 9 人，并且加入了“数字根”这个设定来控制剧情的流程。所谓数字根，就是把大于 10 的数字的个位与十位相加，最终得到的 1 位数字，例如 19 的数字根就是 1（1 + 9 = 10，1 + 0 = 1）。在游戏中，要进入对应的数字门，就需要进门者的手镯上的数字之和的数字根与门上的数字相同。如此一来，如何选择密室，和谁一起进入哪个密室，以及剧情会因此有怎样的改变，都由这个设定得到了精密准确的控制。要把各种不同的展开按照这个规则统一起来就够困难了，更别说还要在这个设定的基础上构思诡计。执笔本游戏小说版的推理作家黑田研二曾经表示“在看到数字根这个设定的时候就想出了很多用法，但是都已经被打越先生用上了。”在这方面上，让人



不得不赞叹制作者驾驭设定的能力。

游戏的基本流程就是由文字部分展开一段剧情，接着进入密室脱出的环节。密室当中的解谜涉及各种知识，以及一些智力小游戏。细致的 CHUNSOFT 在游戏过程中设计了贴心的帮助：如果玩家在谜题中卡住了，一旁的角色会给出循序渐进的提示。就算单纯当作密室脱出的游戏来玩，这部作品也是相当优秀的。然而这个构架本身也带来了一个无法避免的问题：这部作品是以进行多周目为前提的。在前 2，3 周目中，玩家还可以选择不断开启新的密室来保持新鲜感。在那之后，玩家就不得不面临把已经解过的密室重新再解一遍的麻烦。给探索剧情带来了很大的不便。由于关键的剧情触发点都是在调查密室的过程中出现的，因此也无法设计跳过密室脱出部分的功能。为了避免在探索真结局的时候心力憔悴，玩家最好事先准备一下攻略来避免重复劳动。

一部打越风格的作品

相信关注这部作品的玩家最好奇的，应该就是想看看打越钢太郎与 CHUNSOFT 之间究竟能产生怎样的化学反应吧。熟悉打越作品的玩家们应该会理解，他的作品中有三个个性非常明显的传家宝：冷笑话，伪科学，和叙述性诡计。这三个特点都在『999』中都得到了发挥。

冷笑话这方面自然不会让人失望，打越笔下的人物再一次向群众展示了无论在怎样紧急的情况下都以耍冷为优先的思维方式，甚至游戏围绕着 9 号门展开的最后的诡计，都多少有点像一个让人脱力的冷笑话。

而伪科学方面则因为脱出题材和平台的限制进行了一定程度的收敛。从『REMEMBER11』里的荣格原型，『EVE 新世代』中的拉康镜像理论，再到『12RIVEN 的识阈下』，打越在作品中引用的理论一直是在沿着越发玄妙和晦涩的方向发展。而这一次的『999』虽然涉及了“共时性”这个极其伪科学的概念，但是并没有像之前的作品，尤其是『12RIVEN』那样，有着大量掉书袋的理论讲座部分，只是给作品中的科幻设定提供了一个看似可行的基础。因此保持了作品紧凑的节奏（虽然让笔者这样以考据为乐的一部分玩家有点遗憾就是）。

最后也就是打越对这部作品最有自信，同时也是他赖以成名的部分：叙述性诡计。他曾经在『FAMI 通』的采访中声称这部作品中使用了“肯定能让玩家惊到的”、“超越『EVER17』”的诡计。但是很遗憾的是，结果只是又一次无奈地证明了“过去的永远是最好的”，『EVER17』终究是一面永远都不可能超过的壁障。尽管确实如他所说，这一次的叙述性诡计可以说是游戏史上前所未有、只有通过 NDS 这台主机才能够实现，但是最后给人的感觉还是原地踏步，没能走出『EVER17』的阴影。而且这个诡计存在的意义其实并不大，并没有超出“啊？这样啊。于是呢？”的范围。就算把这个诡计的部分删去，对剧情和游戏乐趣也不会有太大影响——虽然对意外性不够的叙述性诡计来说，这也确实是一个无法避免的问题。

打越与 CHUNSOFT 的精彩合作

说了不少负面的，或许有读者已经先入为主地开始感到失望了吧。但是实际上并非如此，上面说的这些只是一个预防针，让大家不要像笔者一样带着过度的期待去接触这一部实验性的作品，过度的期待永远是对欣赏作品的妨碍。事实上，如果不是特别去在意诡计是否能超过『EVER17』这样的问题的话，整部作品在剧情上的完成度还是相当之高的。

随着选择进入的密室不同，游戏可以大致分为两条路线。一条是由“ZERO 的信”这个结局为代表的，着重悬疑和惊悚的路线。这一条线可以说充分展现了 CHUNSOFT 的风格，中期以后人物之间互相疑神疑鬼，以及不知接下来会发生什么的恐惧感，仿佛完全把人带回了『恐怖惊魂夜』里的那个雪夜一般。尤其是全灭 BAD END 中那个“本应已经死去的凶手”，更是 CHUNSOFT 的拿手好戏。在这一条线中，故事的真相得到了一个相对比较科学的解释。

而在另一条线，即通向真结局的 ALICE 路线当中，则是打越得意的伪科学力场全开，用科幻的设定把故事的各条线路用世界观的设定连接在了一起。从最后的成品上看，打越和 CHUNSOFT 的契合度高得令人惊讶。真结局的最后一个谜题当中，音乐，剧情和“某个设计”的配合，居然让一个普普通通的智力小游戏带上了催人泪下的效果，CHUNSOFT 多年积攒下来的在演出效果方面的实力可见一斑。若不是在制作时为了着重“脱出”这个游戏部分，以及 NDS 作为掌机的特性而刻意缩减了游戏中小说部分的文本量，这部作品完全有可能成为『恐怖惊魂夜』的近未来版。

在 CHUNSOFT 开拓的新方向，也就是重视人物的制作方针的指导下，作品中的人物也给人留下了深刻印象。这一方面是西村娟独特的设计风格给人物带去了新意（甚至还因此在会展上演示时吸引到了大量的女性玩家），另一方面则是尽管剧情流程不长，在游戏世界中只经过了 9 个小时，但每一个人物都个性鲜明。尤其是四号四叶，在短短的流程中就集合了妹、傲娇以及黑化等多种属性，还有一个令人战栗的 BAD END，绝对是游戏的最大亮点之一。

不过值得一提的是，这部作品在结局部分留下了一个小尾巴。与『REMEMBER11』那种多少有点无奈的结尾方式不同，『999』在结尾时已经把故事说完了，并且为大部分谜团给出了合理的答案。只是游戏当中还存在着一些没有下文的细节和伏笔，并且在游戏的最后一幕给出了一个意味深长的画面。这一方面显然是制作人石井次郎的趣味。从他的出道作『金八老师』里“死与少女”的最后一幕，到『忌火起草』第一路线的结尾，再到『428』的 NEVER END，他一向热衷在故事看似结束之后，用一个意想不到的画面来给玩家以瞠目结舌浮想联翩的效果。



打越也对此表示了支持，他在 TWITTER 上称，希望玩家能找回过去攻略不发达的时代里，大家一起讨论剧情的乐趣。幸运的是，他的愿望得到了玩家积极的回应：留下谜团的作法并没有像『REMEMBER11』那样引起玩家激烈的愤怒乃至官方关闭留言版，而是如同制作者所期望的那样，引起了热烈的讨论。为了解决游戏中悬而未决的谜题，杂志《FAMI 通》专门举行了一个活动，收集玩家对打越的提问，然后在采访中给予回答。

另外，由梅菲斯特奖得主黑田研二执笔的小说版已经于一月份推出。据作者声称小说版将会有与游戏不同的展开，不知是否会对故事中未能解决的悬疑有所补完。

令人期待的下一作

尽管核心 TRICK 在冲击力上略显不足，但『999』还是凭借其紧张的气氛和优秀的游戏性获得了各方面的好评。《FAMI 通》为本作给出了 36 分的高分，进入白金殿堂；四个编辑也都在“本周关注”栏目中一致推荐本作。虽然首日发售 16000 本与众多大作相比有些不起眼，但还是圆满完成了厂家预想的任务，甚至一度出现了缺货的情况（与之相比，同一天发售的由 CING 负责开发的 NDS 文字冒险游戏『AGAIN FBI 超心理搜查官』只卖出了 900 本）。

随着网络上的口耳相传，中古店里本作的销售成绩也引起了注意。石井次郎在访谈中表示自己邀请打越加入 CHUNSOFT 的主要用意，就是希望能把原本只局限在 GALGAME 范畴内的东西，通过 CHUNSOFT 的手介绍给更多的人。从这个角度上来说，『999』算是圆满地完成了任务。更为重要的是，它证明了打越与 CHUNSOFT 的相性，让 FANS 们对下一部作品的出现产生了期待。从 2007 年的『忌火起草』，到 2008 年的『428』，再到 2009 年的『999』，石井次郎每一年都在推出新作来对电子小说的新方向进行探索，在新年的采访中，他表示今年也会继续保持这样的速度。前不久任天堂俱乐部的会员收到了一条关于『428』的调查，考虑到 CHUNSOFT 在公布『428』之前也是先进行了调查，不免让人对这家公司的新动向充满了期待。希望打越能在这个新东家的手下制作出更多优秀的作品。▲

相约在楼兰

专访国产GALGAME『楼兰』主美术晓蕾

晓蕾

笔名 晓蕾
生日 4月29
兴趣爱好：动漫游戏 ACG……= =
毕业学校：北京电影学院 动画学院
目前从事的职业：网络游戏美术设计师



作品履历：
〈魔力宝贝〉、〈FANTASY EARTH〉的原画美术设计和宣传图绘制。
掌机版〈梦幻国度〉、〈传奇世界〉、〈泡泡堂〉的美术设计制作。
漫画〈漫战记〉等。

继2009年的『红楼梦』后，2010年初，又一款中国制造的GALGAME问世：来自寰宇之星的『楼兰』，自从公布人物造型后就成了玩家们的关注对象。关于游戏的剧情，相信玩到游戏的读者们自有评价，而本期的“天朝绘师”栏目，我们就读者们十分关注的游戏画面的话题，邀请到这款游戏主美术之一的晓蕾小姐作客，为大家讲述同样身为二次元爱好者的她，如何描绘“楼兰”的世界——

女性向AVG爱好者笔下的男性向作品

可以介绍一下接手『楼兰』原画工作的经过吗?

A：OK～去年，我的一个朋友张薇在MSN上问我有没有兴趣接一个AVG类的游戏，因为以前还满喜欢这种游戏类型的，于是便决定试试看了～

这么说以前也是avg玩家了。

A：以前玩的乙女向游戏比较多 :) 但是说到印象最深刻的，其实是一部叫『LAMENTO』的游戏……

那么，像『SweetPool』之类的肯定也……

A:不～ sweetpool因为换了画师所以没玩，比较喜欢『咎狗之血』。

那么『楼兰』你感觉应该属于男性向还是女性向多一点

A：当然～绝对是男性向的，这点是确定\一定\以及肯定的～

可以大致说下原因么，因为我看里面似乎美男角色很多……

A：这个游戏的主线和支线剧情都是围绕着男主与一群姑娘展开的～根据好感度，游戏的最后会进入和不同女主的感情结局，是个穿越着去追妹子的游戏～～ >_<

那么游戏中的“楼兰”和你之前印象中的楼兰有什么相同和不同的地方吗?

A：说到楼兰，脑子里的第一印象就是黄沙漫天下和在



沙漠中奔跑的纱巾舞娘（“沙漠中奔跑的舞娘”，这出处是从宁静大姐所演的『楼兰惊魂』中得来的。但是后来却发现在游戏所在的时间点上，楼兰其实并非沙漠戈壁，而是林木茂密、水草丰美的绿洲。

如果让你来写一个“穿越时空的故事”，会是怎样的？

A：那估计是这种的——毫无女人缘穷困潦倒的前世宅男一梦醒来，忽然发现自己身化鹞鹰，雪翼铁羽，四周天地之间元气浓厚如醍醐灌顶，自觉神清气爽，身着黄袍，龙行虎步，王霸之气四溢，正隐然有悟，忽然外面通报：“陛下，李自成打进来了！”（转自天涯～～～）

差点被“河蟹”的 CG

游戏中最喜欢的有 CG 的 Event 是什么呢，

A：是百戏苑的男女主人公初次相见。

在绘制 CG 时是如何考虑的呢？

A：那张在画的时候被他们反复叮嘱了，一定要健康、不能害游戏审批不过啊什么的。因为设计上是一被锁链捆住的裸体美人鱼。

……那么原本的设想呢？

A：基本是不该露的也会露的那种，本来想用柔光或者水雾来遮掩下的，不过后来还是放弃了。那个图最后是很健康的，不该露的哪里都没露。但是单从图的角度上来说，我最喜



欢的不是这张，其实是那张双人的封面宣传图，因为花费的时间和精力是最多的T_T，细节磨了很久，脸部绘制几乎用去了我一天的时间。

我发现你的上色是很成熟的日式galgame的风格，以前有做过类似的工作么？

A：我是GALGAME门外汉，绝对是个没吃过猪肉，只见过猪跑的超级菜鸟。至于日式风格，可能是因为我一直在日企中任职的关系吧，风格会有偏向性。

喜欢的作品是『遥远时空中』

作为一个腐游戏爱好者，你对自己笔下的哪个角色最满意，还有就是男性角色有CP么？

A：男角们嘛，都是配角，不可攻略。虽然在下是腐游戏爱好者，但是~其实我最爱的角色是女主灵歌

可以介绍下她的形象的设计经过和一些留下深刻印象的事情吗

A：刚开始看到这个人物的文字初设时，其实她是我最讨厌的角色，一个生活不能自理的三无LOLI……几乎体会不到她的萌点在哪里T_T……但是在绘制她的过程中 随着脚本的逐渐丰满和深入描写，这姑娘却成为了我的最爱>_< ~~（PS;我不是LOLI控）

她有哪点比较吸引你呢？

A：灵歌给我的感觉是平凡却又特别，简约而不简单，在柔弱和易碎的外表下，蕴涵着比谁都坚定的内心和温暖的力量，好象被丝绵包裹的水晶~

在绘制她的形象的时候，是如何将这些感觉体现出来的呢？

A：她是草稿修改次数最多的一只了，初期绘制的时候，这LOLI没少折磨我。不过我还是很喜欢绘制她的过程。衣服和发型都改了满多稿的，最开始她的样子可以说是和现在完全不同，有个版本还是一个西域风的直发美少女;D 最后终于定下了现在的样子。

说到达若这个角色，我第一次看到的时候，有点『遥远时空中』的感觉……

A：达若这孩子其实很苦命>_< ~最开始他的文字设计要求是个光头、诙谐、人很好的胖子僧侣。结果我按照这个设定画好草图之后，所有人都崩溃了，强烈表示此游戏的配角们还是需要端正些的（且有人表示那张草图上的达若长的像公司的一位同事）……然后就按照大家的意见一路狂改，成了现在的样子。至于像『遥远时空中』，画的其实时候没觉得，后来有人说了，再一看，还真的满像呢>_<，向伟大的『遥远时空中』致敬~（我是『遥远时空中』FAN，不过~是坚贞的"赖久"党>_<~！）

我也崩溃了……

A：其实我还挺满意那个光头胖子的版本的= =……真的不觉得有那么不堪呀……我是觉得，游戏中的人物不一定都要长得很周正~

游戏里有百合情节

一般GALGAME里，男主角都是不露脸的。

A：GALGAME确实大多如此呢，为了让玩家更有代入感嘛。楼兰中男主是否露脸，其实一开始也没有定论，后来在制作过程中，决定尝试下看看。





露脸的也不会有“俊美”的感觉，这次末那为何是少女漫画男主角感觉的造型呢?

A：没关系 >_< 武侠小说中也有大量风姿卓越的男主，也不防碍大家代入和 YY 嘛 >_< ~ YY 的力量是无限广大的 ~

游戏里谁是他的 CP 呢?

A：对自己画出来的角色进行配对太罪恶了……真的没有了（昧心且坚定地）。其实是怕要是开说，这文恐怕就要发到『801 彼女』上去了……

如果别人创作了『楼兰』的腐同人……

A：如果有人对『楼兰』有兴趣再创造 ~ 那么我要说："无限欢迎 ~ ~！请你们自由地……" >_<

『楼兰』里面有百合么……

A：如果细品也是有百合的，游戏中有一对楼兰的姐妹公主，却因为命运而走上了不同的道路，两人在支线中的纠葛凌驾于她们和男主的关系哦。这部分的 CG 其实很想画的，因为时间进度等问题没能实现，蛮遗憾的。

姐妹百合，这属性真棒。

A：还牵扯了国仇家恨。

不过这攻和受很明显啊……

A：不要被表象迷惑 ~

……难道是反过来。！

A：我什么也没说 ~

在设计的时候也体现了百合么……

A：这个其实没有刻意的设计，但至少要让她们两人站在一起就感觉很和谐。

明这种男装丽人不会没预谋吧……

A：我严重怀疑脚本小姐早就策划好了

当时不知道有百合么?

A：只看大纲的文字初设时没发现，后来随着剧情的丰满和深入，就……

很适合同人。

A：嗯，润色脚本的人都兴致勃勃的想写同人呢。

有创作或者参与过同人本的制作吗?

A：以前上学的时候，有和朋友一起组社团出过小本子。现在正计划『盗墓笔记』的同人本中（不过从进度来说，只能说是计划）

最近这个的同人很火啊……没想到腐女关注的领域真大。

A：这个世界并不缺少 CP，缺少的是发现的眼睛……

最后给喜爱『楼兰』的『二次元狂热』读者说一句话吧。

A：在这里给各位读者、玩家拜个晚年，祝各位在新的一年里万事大吉 >_< ~ 虎年继续好好工作（学习），拼命玩 ~！

……要出同人阿！

A：敬请期待……▲



青春若有张相似的脸

在矛盾中前行的Mitha

天朝有不少 Mitha 的支持者，本刊的主编基帝就是其中之一，记得杂志某期还用过 Mitha 的图做封面，且半年来一直以各种方式威逼利诱笔者做一期 Mitha 专题。说起来这年头纯爱系的萌画师多如牛毛，画风和经历有趣如 Mitha 的却寥寥无几，确实值得一写——从职业学校半途而废，到某日画魂突然觉醒重操旧业；从“这种画风也能卖得出去？”的质疑声到单凭一张脸就能大卖万余套游戏、仅靠一个人就主宰了一个公司一个群体的画风……

套用一句样板戏的唱词：这个女人不寻常。

文 / 完蛋了的国王

ART MIX Oh！善变的青春

年轻时的 Mitha 具备喜爱动漫的学生妹的一切特征，追赶时髦、喜新厌旧、空闲时还会做做画师梦。念书那会起先被 90 年代风云一时的高河弓所迷，恋上了那细胳膊细腿的美型画风。几年后 SNK 开始制霸大街小巷的机房，史可威尔的『最终幻想』系列则一步步占领游戏机平台，于是 Mitha 的兴趣又转到了那上面，并且励志未来要做画师这一行，那年她17岁。高中毕业后 Mitha 果然选择了设计专门院校系统地学习作画。其间正值同人活动黄金期，很多大腕级的人物开始逐渐崭露头角，Mitha 又喜欢上了当时早早就成为大手社团的 CARNELIAN，以及被同人界的女王みつみ美里尊称为“师匠”的中村毅，目光转向了大有蓬勃之势的萌系画风。可不多久后，理想与现实的第一次碰撞就让 Mitha 很快失去了对绘画的兴趣，专门学校毕业后莫名其妙地进了一家与绘画毫不相干的公司。对于这个矛盾的举动，后来 Mitha 在谈话录里解释道：突然觉得对绘画失去了劲头，在技巧方面毫无进展，于是对“只是一味胡乱涂鸦而没有进步的现状感到厌烦了”。在笔者看来这也是学生妹常见的中二病症状之一。

就这样浑浑噩噩厮混了几年后，某日受一位正在经历修罗场的朋友邀请，帮忙一起制作同人志，画着画着感觉又来了，于是干脆辞工回家，自己组建了同人社团“Indico lite”开始了 Comiket 的征程。或许有人要吐槽，喂喂这不是画师转职的经典路线吗。的确，如果当初 Mitha 毕业后老老实实找家游戏公司任职，说不定也会走到这一步，就因为当初一时纠结，才兜了个大圈子，要不怎么说女人是善变的动物呢?

在这之后就是清苦而又充实的浪人生活了。从事同人创作的最初几年里，Mitha 的画风经历了从草创到定型的过程。出于对『RO』的共同爱好，Mitha 在同人志即卖会上结识了七尾奈留，



↑本刊的老读者一定会对这幅画有印象。

并且一下子就被她的画风所倾倒，两人结为好友以后，经常互寄同人志交流画技。Mitha 酷似七尾奈留的扇形大眼睛和尖下巴的画法就是在当时养成的，不仅如此，偏好长发、善用猫耳作为角色萌点，热衷于设计服饰，以及形状别致的蝴蝶结系法统统都是从七尾奈留处习得的，两人亦师亦友的关系保持至今。

不过有一个特点是七尾奈留所不具备的，那就是角色的身材。据电击系杂志编辑的八卦分析，Mitha 相当喜爱巨乳。在最初登陆『电击萌王』的几年里，Mitha 的童颜巨乳画风萌杀了相当多的读者，令她很快在插画界站稳脚跟。其实 Mitha 并不热衷画工口，不热衷不代表不擅长，最近两年 Mitha 同人志里的一些爆乳少女也容易让人大石更，但这部分画作占的比重相当小。

或许不是所有人都会注意到这一点，那就是 Mitha 直到 2008 年为止还从未在同人创作里画过工口，确切地说 Mitha 从未在工作以外的场合里画过工口。从 08 年夏天开始的几本工口同人志实际上都是所谓的游戏版权同人志，比如 C74 上的『AQUABLUE』是『Clear』的本子，之后的几册『七之音学园』的同人本也都属于工作委托的范畴。读者们从 Mitha 的同人作品里看到的都是纯的一面，在插画领域也大抵如此，Mitha 露面次数最多的杂志『电击萌王』基本上对工口持宽容的态度，口味不重的露点图都会被归到『大人的萌王』这部分里去，即便如此 Mitha 也从未超越过这道界限。

ART MIX 一切都从“借鉴”二字开始

不会画工口，跟是不是好画师没有什么必然联系，但不会画工口的画师进不了工口 Galgame 公司这点是毋庸置疑的。就像年轻时矛盾的自我在画师这个行当的大门口数度徘徊一样，在踏进美少女游戏这个圈子，并因此而跻身名画师行列之前，Mitha 所经历的矛盾坎坷注定了成名之路不会一帆风顺。成为 Mitha 最大雇主的 MOONSTONE 社一开始在是否聘请 Mitha 方面曾有过一番拉锯。

5 年前的 MOONSTONE 不比现在，在画师人选方面举棋不定一度令公司经营跌倒谷底。比如 MOONSTONE 第一套卖过及格线的作品，亦即公司的第三部游戏『**何処へ行くの、あの日**』，启用的原画是外聘的**かんの糖子**和自社的**鷹乃みすゞ**这两位。**かんの糖子**不很出名，代表作是『太太是魔法少女』——一部 J.C STAFF 在 05 年制作的小众人妻变身系动画，给笔者留下的唯一印象的是天然呆的 17 岁教主——的漫画版作画，画风可想而知，最最主流的美少女标准圆眼眶加鹅蛋脸。游戏的另一



个人设**鹰乃みすづ**是 MOONSTONE 的元老，几乎参与了月石社所有游戏的作画，只不过每次都甘当陪衬，行事低调。两人的画风除了用“主流”来形容以外，实在也找不出其它词汇了。

事实上由于受到老东家的影响，MOONSTONE 早期几部作品在各个方面模仿的痕迹都不可谓不重。公司的创始人之一恋纯**ほたる**在 CIRCUS 时期担当的就是 CG 制作，见惯七尾奈留式画风的他对 MOONSTONE 最初几部作品的画风所施加的影响颇深。只是无奈找来的几个画师都“不解风情”，完全无法模仿出七尾奈留的神韵。前三部作品的原画一换再换，始终没有点中恋纯**ほたる**的敏感点。公司的前三作销量都不很理想，打头炮的『**あした**出逢った少女』的脚本号称“本格悬疑小说”，第二作『妹 **わたし、どんなことだって…**』则是重口味的凌辱系，第三作干脆摇身一变成了幻想系作品，变动幅度之大令玩家无所适从。当时月石社正在酝酿转型，从原先的猎奇 AVG 阵地上撤退，转战用户群体更庞大的恋爱类视觉小说。换言之，除了在脚本编写方面大幅降低装逼要素，而以更简单明快，更适合选择肢游戏方式的正统恋爱 ADV 取而代之，在人设方面更需要进一步向正在以燎原之势发展的萌系画风靠拢。

恋纯**ほたる**决定寻找一个从未被其它厂商启用过的新人来担当转型之作的原画。这个举动在当时看来当然十分具有冒险性，MOONSTONE 前几作聘请的外注的表现已经被证明并不成功，这其中固然有游戏风格飘忽不定，用户群体定位不准的缘故，但画师实力都不强也是不争的事实。一个力求有所作为的游戏公司没有一个招牌画师，那就如同一家缺少主厨的餐厅，命运早晚都是关门大吉。不过弱小的 MOONSTONE 当时并没有从他社挖角台柱的资本，发掘新人也实属无奈之举。经过一番寻寻觅觅，在各种与画师相关的网站和论坛之间流连许久之后，恋纯**ほたる**最终锁定了 Mitha。

当时后者已经在电击系的杂志上小有名气，但也仅限于此，作为名画师的先决条件之一，一部响亮的商业代表作尚处于空缺之中。恋纯**ほたる**的邀请可谓是天赐良机，双方一拍即合。不过 Mitha 的到来却让 MOONSTONE 内部反对声骤起，理由很简单：在生死线上挣扎了两年多的月之石已经无法再承受第四次失败了，新作卖不出一个好成绩，大家都要卷起铺盖，团成一团，以圆润的方式离开。Mitha 单凭业界资历而言，显然比之前的几个外注画师好不到哪里去，而且在此之前 Mitha 还没有画过工口，这也是一大不利因素。



是从 CIRCUS 借来了**かゆらゆか**，而后又安
深山驹和**鹰乃みすず**从旁辅助。『Gift』首作
人设实际上是三人，而原画则多达 6 人。这
作画进度上起码有了保障。

然而挡在 Mitha 面前的还有人设这
坎，灵感不会凭空蹦进大脑里。最终还是
CIRCUS 那里到了最大的帮助，『D.C.』被拿
做了最好的教材，Mitha 从七尾奈留那里学
了如果画工口，如何做立绘，如何从细小细
着手体现角色间的差异，最后甚至学过了头
『D.C.』里的台柱角色芳乃**さくら**直接照搬了
来……『Gift』公布后很多玩家惊奇地发现其
的一个角色藤宫千纱与芳乃**さくら**过分相似
O 型血、金发、双马尾、娇小体型、小魔女性格
喜爱小动物，连讨厌的食物都相同，都是青椒。
这已经不是一句借鉴可以解释的了，这完完
全就是抄袭。但是与义愤填膺的玩家截然相
的是，两家公司之间显得十分淡定，考虑到曾
经的宗主关系，以及 tororo 跨刀制作的身份，
这种程度的"借鉴"似乎也不是不能理解。在
05 年初的一期『PC Angel』上的一次访谈里，
tororo 还不无超然地表示吴的脚本风格他记
犹存，新作中人物的表现与过去相比还是有
多不同之处的。言下之意吃老本也不是什么
大问题。第一次暴露在公众舆论下的 Mitha
是显得有些诚惶诚恐，在 05 年 6 月为『Gift』
的发售而做的一本同人志『Gift-After Spring
days-』中她曾经解释道，藤公千纱的设定一
部分灵感来自于 ALICE 的一部旧作『**ぱすてる**

恋纯**ほたる**力主 Mitha 入社的理由也很简单，对七尾奈留佩服得五体投地的他多年来找的就是一个能在画风上与之一脉相承的人，费了好大功夫终于在网上觅得一个曾经与七尾奈留共同制作同人本的新锐画师，而且此人已开始踏足商业插画领域，且不说前途不可限量吧，至少有好好敲打一下的价值。而最最重要的是，新人便宜！与恋纯**ほたる**抱有同样想法，力挺 Mitha 的还有一人，那就是马戏团的"团长"松村和俊（笔名 tororo），时任 CIRCUS 社长的 tororo 眼见过去得力部下辛苦建起的家业危在旦夕，决定伸出援手在新作的企划上出谋划策。当然帮忙也有限度，台柱子画师七尾奈留不能出借，更何况七尾奈留也不是 CIRCUS 的签约画师，人家好歹是个自由自在的浪人。不过见多识广的 tororo 还是在 Mitha 身上看到了不错的潜力，还留下了这样的评语说："（Mitha）作为原画家，是一块材质非常优良的璞玉！"

就这样，一边是两位大佬的褒扬和力挺，一边是公司同僚此起彼伏的质疑声，Mitha 在矛盾的眼光中高调进入了 Galgame 业界。

起初『Gift』的开发并不顺利，恋纯**ほたる**渴望用一部"大"作来扭转 MOONSTONE 的不利局面，一两颗投进湖里的小石子激起的涟漪对濒死的月石社来说毫无意义，非得搬起一块大石头"扑通"一下砸下去不可。大作就必须从脚本着手，可 MOONSTONE 已经放弃了继续装逼做类型游戏的思路，要往主流的视觉小说发展，没办法那就多倒腾些角色呗。恋纯**ほたる**向首席脚本师吴一郎传达了一条信息：可攻略女主角线必须达到 7 条！吴是 CIRCUS 时期的两大脚本之一，曾与天才脚本师御影两人合力支撑起了『水夏』和『D.C.』这两大王牌系列，见惯大场面。『水夏』四章剧本吴就一人承担了其中的三章，初代『D.C.』则负责白河小鸟和赖子两条路线，其实力绝对值得信任。但最终吴却没能满足社长提出的要求，『Gift』的 PC 版只勉强完成了 5 条路线。虽说老东家 CIRCUS 就是出了名的女主角"集中淫"，一部作品里东加西加搞出两位数可攻略角色那是家常便饭，MOONSTONE 要借鉴这点也并不奇怪，但要一个脚本师单枪匹马搞定 7 条路线那就确实有点不把男人当人看了。

老板没有把老伙计当人看，自然也没把 Mitha 当女人看。或许过去杂志会给她一个月时间创作一幅插画，而游戏公司却要求在 5 个月里画 100 张 CG，工作量简直是几何级增长。况且以前画的都是纯情美少女，突然之间就被要求画这样那样，嗯嗯啊啊，啪啪啪啪的工口图，换了是谁都很难在短时间里适应。当然久经沙场的恋纯**ほたる**也没打算把重担都压在 Mitha 一个人身上，最后落得人财两空的下场，他先



チャイム』，主要为了学习具有大小姐气质的豪华的丝带设计样式（？）。这个玩笑老实说开的有点大，何苦特意把参照一部 7 年前老游戏的丝带设计这回事拿出来解释呢？况且谁都知道七尾奈留的丝带画法天下一绝，连这都照抄了的话就那就连解释的功夫都省了。好在 Mitha 和七尾奈留两人是多年朋友关系，换了是みつみ美里和池上茜早就翻脸了。

不过，这些小小风波并没有影响『Gift』游戏的整体品质，游戏一扫之前 MOONSTONE 拘泥的阴郁氛围，以校园生活为基石，着重于营造出主人公日常生活中的幸福环境，使主角的任务回归到把妹、把妹、再把妹的正途上，用一种与『D.C. 初音岛』很相似的平和、明快而又充实的游戏作风，把公司今后的道路牢牢钉死在了正统主流多线程选择肢美少女恋爱视觉小说这条康庄大道上。Mitha 之于 MOONSTONE 的功绩也显而易见，正是依靠她的倾力发挥，一下子把在类型游戏边缘徘徊的月石社拉进了萌系美少女恋爱游戏的大潮里，『Gift』大卖 1 万 6 千套，两倍多于前作『何処へ行くの、あの日』，不仅让 MOONSTONE 起死回生，盈利还绰绰有余足够把游戏搬到家用机平台上，并为续作留下一笔启动资金。这样一来 Mitha 就坐稳了首席画师的交椅，尽管她自始至终只是一个外注画师，外注有外注的好处，接活也好，跨界也好，出同人本也好都少了一份约束。

无论是 Mitha 也好，月之石也好，一旦在业界打响了成功的第一炮，往后的事情就简单多了。『Gift』市场反响良好，一年多以后也就是 06 年 10 月游戏由 Sweets 移植到了 PS2 上更名为『Gift -Prism-』，恋纯ほたる最初的野望终于得以实现，PS2 版追加三个人物，使攻略路线达到了 8 条，而且让人大感意外的是游戏的声优被里里外外全部替换了一遍。当时就有不少人猜测『Gift』早已目指 TV 动画。果不其然，动画版『Gift ~ ギフト ~ eternal rainbow』实际上与 PS2 版是同步进行，早有预谋。10 月一到，不等 PS2 游戏发售，动画已经先一步开播，典型的单季完结过把瘾就死的 Galgame 改编动画。有着一系列通病硬伤的『Gift』动画版以全程崩坏告终，评价相当惨淡，但这也是在预料之中的，而且跟 Mitha 并无任何关联，说起来好歹 Mitha 的作品也算上过电视了，仅此而已。

大约又是一年后的 07 年 8 月，MOONSTONE 的第二部畅销游戏『Clear』发售，当然从开发思路到营销手段，都与前作『Gift』别无二致。游戏舞台搬到了宁静的小岛上，继续担当脚本的吴想要小小装逼一下，引入了诸如"吸血种"人类的设定，但其实这丝毫不影响游戏纯爱的风格，更不影响主人公的把妹大计。作品里还出现了许多有关『Gift』的穿越和捏他，于是很多原先前作的玩家都顺利过渡到了『Clear』，有了核心玩家群，MOONSTONE 这才完全稳定了下来。

期间月之石补充了人手，えんどり、成瀬守、稻垣みいこ三人加入，从『Gift』的 PS2 版开始这三人渐渐成为 Mitha 主要的帮手，在『Clear』时这四人共同担当游戏原画。去年的新作『マジスキ ~ Marginal Skip ~』则继续采用 Mitha 主人设，原画由四人分担的模式，这次新加入的画师是前 F&C 的主力画师之一ひなた睦月，以及新人伊东ライフ。『マジスキ ~ Marginal Skip ~』初贩销量依旧保持过去两作的强势，三个月间卖出近 7000 套，到今年 6 月的全年统计时这一数字破万应该不是问题。

『Gift』大卖之后，Mitha 名声大噪，各种工作邀请纷至沓来。K-BOOKS 请她为店头画看板娘，Creation 事务局方面则把 SC33 大会目录册的封面作画工作交给了她，在诸多的工作委托中，最令 Mitha 感到愉快的还是服装公司 KISS 的邀请。

相信不少画师，尤其是女性画师都曾经梦想过为现实中的服装品牌设计款式，不过不同行业之间的跨界并非易事，更多的服装设计爱好者也只能在二次元的世界里过过瘾。在这方面，Mitha 的幸运可以说羡煞同行人，2005 年时 Mitha 受到网站 KISS 的邀请，设计一整套女仆装。KISS 是一个专业为客户定制各类 COSPLAY 服装的网站，衣饰中尤以女仆装和学生装最为拿手，作品大都直接取自于 Galgame 和美少女动漫中的款式，得到制作方授权后方才实体化，特意请名家设计的情况很少。为庆祝网站点击突破 100 万大关，邀请了当时刚刚因为『GIFT』一作而备受瞩目的新锐画师 Mitha 为网站的女仆装系列子品牌"Bell Maid"设计一套纪念版服装。所谓全套自然包括了套裙、衬里以及头饰，根据不同尺寸价格在 2 万 -3 万日元不等，加上附属件总价可能在 4 万日元左右，也算价格不菲了。





↑ Mitha 为"Bell Maid"设计的女仆装

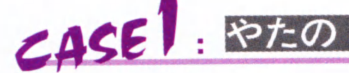




"MOONSTONE 脸"少女，Mitha 的同僚和追随者们

说起来有趣，MOONSTONE 对于一种画风的执着可能在整个业界都难有出其右者。自从恋纯**ほたる**找来了他心目中的七尾奈留——Mitha 之后，Mitha 式的画风就俨然成了月石社招聘的一种标准，大凡画风与之相近的都优先揽入帐下，即便画风原先不那么相似，最后也会被调教成八成像，这种事例已经发生了**えんどり**、成濑守和稻垣**みいこ**身上，就连老到的**ひなた**睦月也不能完全幸免。"MOONSTONE 脸"的美少女可算是业界的一道奇观了。

以成就和名声而论 Mitha、成濑守和稻垣**みいこ**可称得上是MOONSTONE三人众。另外，就像当初 Mitha 跟风七尾奈留一样，成为名画师以后的 Mitha 也有了不少跟风者。再加上因为种种原因临时调整风格的，细细算来笔下"有着相似面孔"的画师们还真不少。



CASE 1：やたの

如果把**やたの**和 Mitha 的两幅作品并排放置，不给任何提示的话，一般人绝对会混淆。两人的画风就是相似到这种程度，说来也是件十分微妙的事。不过**やたの**倒是没怎么提起过刻意模仿 Mitha 的经历，照她自己的话说最先开始模仿的对象其实是七尾奈留。当然这也难怪，Mitha 崇拜的对象就是七尾奈留，这三人的画风绝对可以用一脉相承来形容。



跟近些年名声大噪的 Mitha 相比，**やたの**和她的同人社团"lo lite"就显得异常低调，几乎不为天朝人所知。实际上就如前文所说，Mitha 的走红也是最近 3 年间的事，她的早期同人作品大都也是神龙见首不见尾，尚未在商业领域闯出什么名堂的**やたの**不为人知也绝对在情理之中了。一般刚刚接触到**やたの**作品的人绝大多数都是因为画风与 Mitha 极其相近而记住了这个画师。或许少数看过她早期同人作品的人才知道其实两人除了画风还有更多相似之处。

算起来**やたの**最早出现在 Comiket 也要追溯到 2002 年 8 月的 C62，如果你记性不错的话，应该会记起当年最流行的一款网游里有一部以可爱日系画风著称的作品名为『RO』，虽说日本向来不是网游重灾区，不过『RO』算是一个例外，那个年代很多画师都出过 RO 本，男女





不限，可见『RO』在当时的魅力。**やたの**在 C62 上也推出了自己的 RO 本，名为『RAG-in』并在之后陆续画了有 16 本之多。当然前文也介绍过，Mitha 的起步作品之一就是 RO 同人，在这方面两人可谓是志趣相投。04 年时两人终于在 Comic Revolution 35 上达成了共同出本的心愿，更微妙的是连七尾奈留也一同加入了进来，这下可好，三个画风相似的人几乎就是在考验读者的眼力……这之后**やたの**与 Mitha 的同人创作轨迹就渐渐重合了起来，05 年开始的东方本，07 年开始的初音本，以及去年的轻音本都是你中有我、我中有你的状态，刚开始接触同人志不久的朋友常常将两人的作品搞混。之后，两人又先后搞起了同人 Galgame 的人设，且开发小组都是 Lunar System。不过确实也难怪，两人的同人社团里都有一个"Lite"，作风又如此相似，不禁令人怀疑当初引诱 Mitha 辞职搞同人创作的莫非就是**やたの**这个"某朋友"。笔者曾通过邮件联系 Mitha 想就几个感兴趣的问题提出访谈要求，其中就包括这点。可惜或许是笔者没有很好地表明身份，邮件并没有得到回复。



但即便是如此相似的**やたの**和 Mitha，她们之间最大的差异也是很容易察觉到的，那就是商业领域的成就。Mitha 在 03 年登陆美少女杂志之后就一直是电击旗下的红人，另一方面**やたの**起步虽然还稍早于 Mitha，但在商业活动方面多年来一直未有进展，除了为同人游戏『ノアーる wiz 恋の魔法』担当人设以外（这其实也算不上商业作品），还没有像样的代表作诞生。如果说是笔力方面有所不殆，放到最初的那几年来说或许还有点道理，**やたの**虽然也从七尾奈留身上学到了不少，但至为关键的眼睛的画法一直没有很好掌控。略懂绘画的朋友应该知道，如果说画正面像是基础中的基础，那么非 90 度的侧身像或者是略带角度的侧脸难度 level 就要上升几个等级，五官的角度和比例很容易出现偏差，尤其是非写实的动漫画风更是如此。七尾奈留式画风的精髓就在占脸庞空间达 50% 的双眸，如此之大的非真实系的眼睛一旦转动一定角度再观看违和感一定很强，再



加上七尾奈留式的美少女脸型普遍尖细，越发增加了眼睛变形的概率。如果有留意七尾奈留的作品，不难发现一般侧脸的角度都十分有限，此举最大限度上杜绝脸型的崩坏。不过画崩了的情况在画师的早期作品里时有发生，这无非是画风不成熟的表现。**やたの**较早的一些同人志里因为侧脸的双眼比例没调整好而崩掉的情况最普遍，拿来与 Mitha 早期作品相比，精美程度上确实有所不济。**やたの**的另一个大问题是画工口的手段实在太烂，话说十个工口漫画家里八个创作的时候都是靠脑补，画不好工口其实也是想象力的缺陷，笔力可以磨练，想象力可就难了。幸好这几年在 Mitha 的影响下，**やたの**的人体绘画水准也日趋成熟，终于够格画工口 Galgame 了，希望能早日在商业领域有所突破。

CASE 2: 稲垣みいこ

稲垣**みいこ**，MOONSTONE 画师三人众中的一人，在商业作品领域的成就可以说仅次于 Mitha。稲垣**みいこ**商业出道非常之早，处女作名为『**THE 恋愛シミュレーション 2 ～ふれあい～**』，发表于 2001 年 8 月，平台并非 PC 而是 PS，一年后 DC 版面世。不过这部作品有些特殊，名为第 2 代，实则在同平台上找不到所谓的前作也就是 1 代。因为原本该作是出自一个同人社团之手，社团的名字是“**ライナー SYSTEM**”。作品最先作为同人游戏企划被提出，之后几经辗转被以贩卖廉价版游戏而闻名的 D3 Publisher 拿到了手，并编入 SIMPLE1500 系列发售，序号 71。SIMPLE1500 系列的游戏都有



一个显著特点，那就是标题都以“THE”开头。游戏没有什么特别出彩之处，略有些小名气，无论怎么说也是片雾烈火屈指可数（三部）的声优作品之一，被人记挂也不无道理。另外游戏虽然剧本并不复杂，登场角色却很多，可攻略女性 7 名，其它有头有脸的次要角色 20 名，体现出早年美少女游戏“博爱”的一面。事实上女性角色扎堆的特点被后来的 MOONSTONE 原封不动地保留了下来，可以说稻垣**みいこ**画角色群像那是家常便饭了。

稻垣**みいこ**出道时 Mitha 还在完全不相干的行业里混日子，但何至于两人画风也有诸多相似之处，这点让人感到好奇。稻垣**みいこ**在美术专门学校时与现在的猥琐大叔、当年的猥琐小青年美水**かがみ**，以及比女性还要女性化的**てぃんくる**组合是同级生，这点记得在**てぃんくる**专题里也提到过，当时是新千年伊始，从时间上看莫说是 Mitha，就连七尾奈留也才刚刚出道，再者稻垣**みいこ**的商业出道也很早，加入 MOONSTONE 阵营时已经到了 06 年的『Clear』时期，最初不可能没有自己的画风。那么该说是月石社眼光毒辣，专挑相性接近的画师加盟呢？还是该说 MOONSTONE 的内部氛围诡异，与之有关的画师都不可避免地被同化呢？总之，MOONSTONE 的确是个神奇的公司，拥有一堆画风相近的一线画师并非常事。



CASE 3：成濑守

成濑守，MOONSTONE 三人众中的另一人。业界经历可以说几乎是 Mitha 的翻版，最初是作为新人被纳入『Gift – Prism–』的开发，在游戏追加的三个角色中，与 Mitha 和**えんどり**三人各领一人，由成濑守负责的是浅川赖奈。这种找新鲜感的做法在 Galgame 转战家用机平台时是惯用伎俩，之后成濑守就作为主力画师之一参与了『Gift』系列其它衍生作品的开发。到『Clear』时制作阵容没有大的改变，成濑守仍然作为原画之一参与了从 PC 到 PS2 的两度制作。

在两部卖座游戏的帮助下，更是在 Mitha 式画风的帮助下，成濑守不久后开始在 Galgame 业界展开自由活动，先是在 Navel 社『**ね**～PON?×**らい**PON!』的大聚会中与包括西又葵、铃平广在内的其它 9 位名画师一起作画，而后又接连参加了由有叶牵头的 AKABEiSOFT2 的麻将游戏『**こんぼく**麻雀』，以及目前尚未发售，期待度极高的『快餐店之恋』系列最新正统续作『快餐店之恋 4』的开发，正凭借自己的实力逐渐跻身名画师行列。

另外在插画和同人活动方面也先后步 Mitha 后尘。先是登陆『电击萌王』，为“Ten Colors”栏目定期供稿，轻小说插画方面也有涉及。而后又展开同人游戏『**オタキバ**』系列的绘制工作，接连三作在 COMIC1 上大放异彩。

成濑守的画风与 Mitha 的相似程度也很高，穿着衣服完全看不出有什么明显不同之处，大概也只有在解开 bra 以后才能给各位读者讲解下两人画风的差异，不过还是免了……



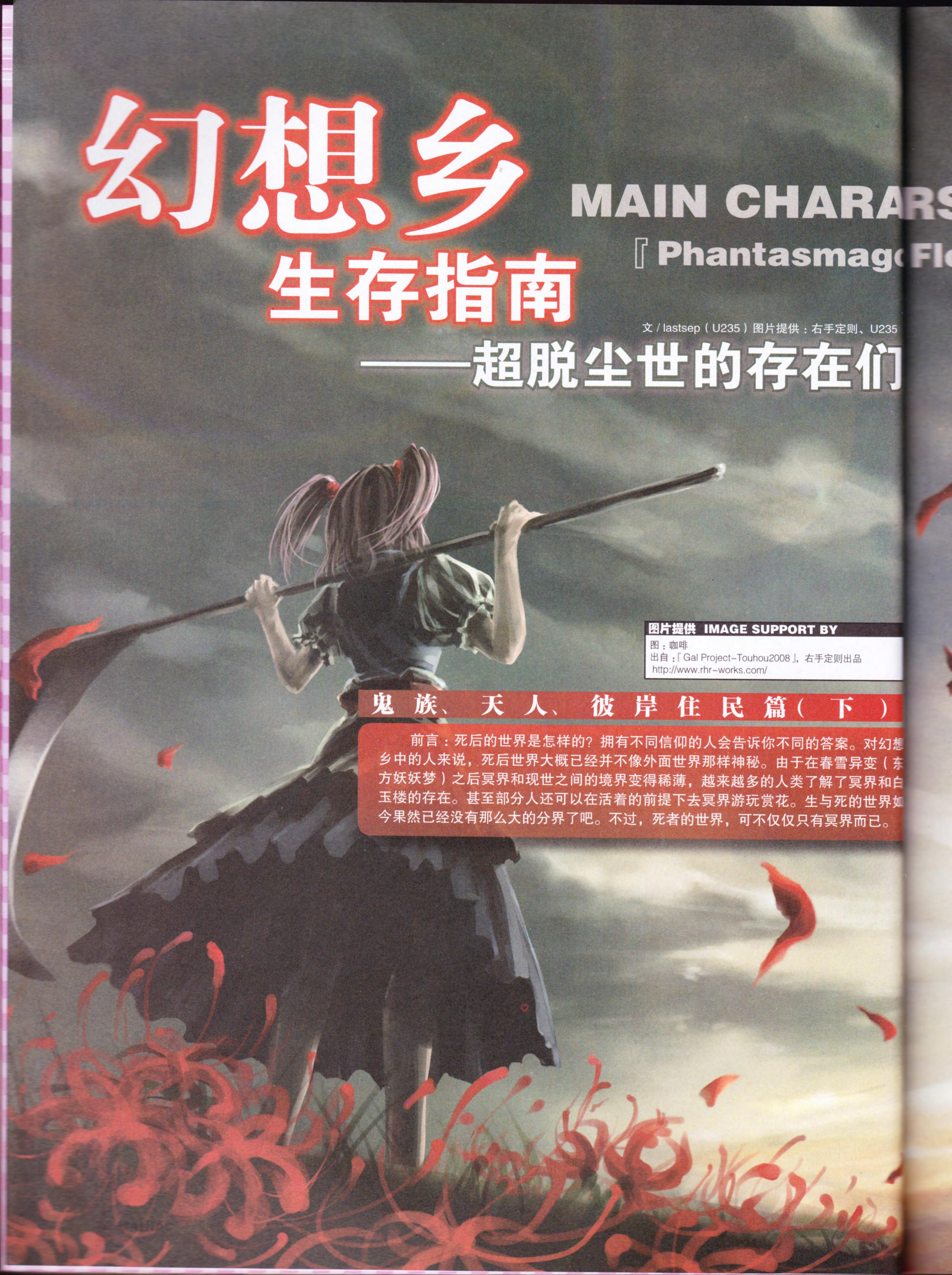
CASE4：ひなた睦月

ひなた睦月，月之石社外注画师中资历最老，也是画风上与Mitha区别最大的一位。04年时加入大社F&C旗下的厂牌之一Dreamsoft，翌年其原画出道作『**おねたま ～ボクとお姉ちゃんと狐の湯～**』发售，并被F&C本社看中擢拔为主力原画师，之后就作为F&C王牌系列『快餐店之恋』的常驻画师之一，从06年的『快餐店之恋G.O.』开始连续参加了6作的开发，不过这些打着『快餐店之恋』旗号的作品大多是Fan disc或者是麻将小游戏性质的作品，正统的续作『Pia4』里并没有**ひなた**睦月的身影，倒是09年『Canvas3』里有**ひなた**睦月的参与，F&C采用的是轮换制，仰仗的主力画师也就那么几个。

08年**ひなた**睦月从F&C辞职成为浪人，09年MOONSTONE的新作『**マジスキ**～Marginal Skip～』STAFF表里出现了他的名字，于是有人猜测可能是跳槽去了月之石社，但官方没有出面证实，想来还是继续维持自由画师的身份更可信一些。另外关于**ひなた**睦月性别的猜测也曾经引起过一番议论，**ひなた**和睦月都是中性词，女性使用的概率更高一些。**ひなた**睦月自称笔名取自赤松健『纯情房东俏房客』中故事的发生地"日向（ひなた）庄"，这么说起来喜欢赤松大魔王的作品，并且取了一个如此可爱笔名的家伙多半是个宅男吧。再者，**ひなた**睦月画风中少了许多阴柔，而多了一分可爱，必不可少的脸颊上的红晕是他最容易辨认的特点之一。**ひなた**睦月最瞩目的画师是岛田文金和田中久仁彦，此二人都代表着当下男性萌系画风的一种趋势。

正因为有了**ひなた**睦月的加入，MOONSTONE作品里常见的那种画风过于一边倒的情况也总算得到了一些缓解，尽管**ひなた**睦月在『**マジスキ**～Marginal Skip～』也有些许被Mitha和稻垣**みいこ**同化的痕迹，女主角之一的宫崎由纪菜略有崩坏，好在另一个角色天津冬子的御姐idol形象扳回了一城，在一群"月石脸"少女里显得十分惹眼。另一位外聘画师伊东**ライフ**担当的两个次要角色町田小町和左京**みやこ**也有同样的视觉表现力，优秀的绿叶型角色起到了很好的衬托作用。当然，有时候是角色的属性决定了MOONSTONE不能在一条道上走到黑，同质化太严重的画风会妨碍角色塑造的效果，于是偶尔加入几个画风迥异的画师进来，也不失为一种有效的调节方式。

在构思本期的专题时，笔者把最多的时间花在了对比几位画师画风的异同上，有时当几幅作品摆在同一屏里显示时，自诩见多识广的笔者还是时常犯难，实在是找不出什么显著的差异来呀！于是把图片贴进QQ群里与宅友们分享，得到的评价也是"真的很像"。那么，也把这份鉴定的乐趣留给各位读者好了。末了给大家拜个晚年，云从龙风从虎，祝新的一年里大家虎虎生风，好运常伴！▲



幻想乡 生存指南

——超脱尘世的存在们

MAIN CHARARS

『Phantasmag Fl

文 / lastsep（U235）图片提供：右手定则、U235

图片提供 IMAGE SUPPORT BY
图：咖啡
出自：『Gal Project-Touhou2008』，右手定则出品
http://www.rhr-works.com/

鬼族、天人、彼岸住民篇（下）

前言：死后的世界是怎样的？拥有不同信仰的人会告诉你不同的答案。对幻想乡中的人来说，死后世界大概已经并不像外面世界那样神秘。由于在春雪异变（东方妖妖梦）之后冥界和现世之间的境界变得稀薄，越来越多的人类了解了冥界和白玉楼的存在。甚至部分人还可以在活着的前提下去冥界游玩赏花。生与死的世界如今果然已经没有那么大的分界了吧。不过，死者的世界，可不仅仅只有冥界而已。

 死者之路

生者必灭，胜者必衰。

除了那些真正不老不死的存在之外，这是活着的事物终究都要经历的过程。那么，当阳寿穷尽之后，到底要经历怎样的死后旅程呢。

首先，自然是要和死神打交道。最开始与你产生关系的，是负责寿命管理的死神，他们记录着你活着的寿命，一旦寿命到了终结的时候，生者就被判死，躯体冰冷，幽灵飘飘荡荡地开始向彼岸进发。

在幻想乡中，想要去到彼岸，首先需要翻过妖怪山，到达它的内侧，到达内侧之后，还要经过一条道路，名为“中有之道”。那就是死者逡巡徘徊，慢慢地前往彼岸的必经之道。然而，它并不忧伤寂寥，相反非常热闹，一如迎接初死之人的永不停止的祭典。道路的两旁满是面向死者的店铺，自然也是要收取死者的钱财的。这些钱财，被用于缓解地狱糟糕的财政（死人越来越多的缘故）。这条道路实际上并不是仅对死者开放，不怕幽灵又喜爱祭典的活人同样可以前来游览。不过，死者并不能说话，因此大概是别有一番风味了。

再往前走，就不是活着的人也能通过，或者说，是通过了就再也回不来的地方了。那就是三途河。这条漫长的河的宽度无法计量（其实曾经被八云蓝解出来过，与其说是确切的数字倒不如是带有相关系数的方程式吧），在河畔有摆渡死神在等待着死者。死者顺次排队，缴纳过河费之后才能被渡过河，靠自己的力量是无法过去的，除了死神的船之外，没有任何东西能在河里浮起来，一旦掉进去，就会被里面的被认为已经绝种了的大鱼吃掉。

交给死神的过河费和死者生前拥有的财产则是两回事，事实上，乃是跟死者在生时积累的善行有关。生前积累的善越多，此刻能交出的过河费就越多（一说是亲友给自己烧的纸钱）。而这个过河费，直接决定了对渡河的幽灵而言，这条河的宽窄。过河费越多，河便越窄，幽灵就可以更快地被渡到对岸。如果过河费是0甚至为负，那就永远也到不了对岸，在中途便会被死神扔进河里。渡过了三途河，就到达了彼岸的“乐园”。

 彼岸

这里是乐园，然而却并非死者长居之所。确切地说，这里是一望无际的花田，开的花，自然就是彼岸花了。无论一年四季，这里都被温暖的光芒包围着。渡过三途河的幽灵们，就在这里暂居，等待着审判。审判在是非曲直厅进行，审判他们的，则是在这里工作的阎魔王和手下们。

 阎魔王与阎魔

到了是非曲直厅上，就要接受审判，针对你生前的善与罪进行评价，之后进行宣判，这种宣判是单方面的，死者没有辩解的机会（本来也不能说话）。然后根据宣判的结果，决定死者前往天界，冥界或是地狱。其中，冥界是要去往天界成佛或是转生的幽灵们暂时居住的地方，当然也有些幽灵迷恋冥界的风光而不愿离去。幽幽子管理的白玉楼周边的冥界就是对应幻想乡的冥界的一部分。至于地狱，自然就是和我们所传言的地狱没有什么分别了。

原本在死者没有这么多的时候，决定转生的手续要更为严谨。我们常说的“十殿阎王”便是负责审判这些死者的十位王，他们分别叫做秦广王、初江王、宋帝王、五官王、阎罗王、变成王、泰山王、等王、都市王和五道轮回王。一般来说，只要前七王的审判都能够通过，就可以以无罪的身份成佛或者转生。这七王的审判每七天进行一次，也就是现世所谓的“头七”，如果头七次审判都未通过，则要在白日，周年，三周年的时候，分别再由余下的三王进行审理，就这样最终敲定有罪的话，便要被判下地狱。

当然，这是理论上的正式流程，如今已经没有这么严谨了。

随着死亡的人口增加，按照过去的十王审判那样慢条斯理的进行的话，死后的土地显然是不够的（即使曾经进行过扩建），于是为了缩短流程，就决定把十王全部冠以最强大的阎魔王的名字，审判由至少七轮改为一轮，只要这一轮可以定罪或是免罪，就能决定死者的去向了。虽然看起来更为草率了点，但也很好的解决了人手不足的问题。

除此之外，全国范围内还有募集来的地藏为阎魔王服务，他们可以在当地审判死者。十个阎魔王的手下还有许多替他们分担工作的裁判官，这些裁判官，也被称为阎魔。死者们死后途经中有之道，渡过三途河，在彼岸接受审判，去往天界、冥界或地狱。彼岸这个乐园，对他们来说，不过是中转站罢了，只有阎魔等工作人员才能真正地享受这个乐园吧。

正如幽幽子管理的白玉楼周边是对应着幻想乡的冥界一样，同样也有对应着幻想乡（或者业务范围内包括幻想乡地带）的死神和阎魔。她们就是小野冢小町和四季映姬。

 三途河畔的摆渡人 小野冢 小町

她身着华丽的衣服，足踏高屐，手持象征死神的大镰，红发的死神，原本就是个子高挑的美女，因为穿着高屐的缘故就更高了。无论是面对活人还是死人都有相当的威势。她的工作就是负责把幽灵运过三途河。这样的工作因为是体力劳动，又总是一个人来往，自然没有管理寿命或者地狱迎接之类的职位人气高。但是小町却很乐于做这样工作，按照自己的节奏悠闲地往来，同幽灵交谈（基本都是她在自言自语）是她的一大乐趣。她的能力是操纵距离，主要体现在操纵三途河的河宽上。如前所述，宽度和死者交的过河费，或者说和死者生前的“善行”有关。

她无论在什么情况下都保持着同样的节奏的性格，虽然很风雅，但是偶尔也会让她的上司头疼吧。死神事实上工作中用不到手中的镰刀，但是既然外面世界都传说死神是带着大镰的，真正的死神们也就都每人拿了一把，这样死者看到死神后就会觉得“真的有镰刀啊”而感到高兴。这大概算是服务业之魂吧……虽然严格来说她并不是幻想乡的居民，只是因为常接幻想乡的幽灵过河而被人熟知而已。但若是有战斗的话，她也会使用弹幕来战斗，弹幕自然是撒不完的钱。



人物来源

这个人物的来历，不难使人产生联想，那就是与之只差一字的“小野小町”。在日本，小野小町被与杨贵妃，埃及艳后并称世界三大美女，小町这个名字也成为美女的代名词。“xx 小町”就是当地公认的美女的意思。(这么说来,『永夜抄』中的 bgm 之一『东方妖怪小町』大概就是……)

当然，这位大美女的职业和死神并没有什么关系，乃是一位著名的女歌人，和藤原业平、大伴黑主、喜撰法师、文屋康秀、僧正遍昭并称为平安时代初期的“六歌仙”，可以说是一位才貌双全的不世出的美人。

不过，这位神秘的美女生平缺乏记载，从生殁年到画像全部欠奉。关于她流传下来的，就只有七则统称“七小町”的传说了。因为这个原型人物的关系，小野冢小町也被认为是幻想乡中数一数二的美人了，她那华丽的衣装，悠闲的姿态，也确实很有歌人的风采。

乐园的最高审判长 四季映姬・亚玛萨拿度

实际上她的本名叫四季・映姬，后面的乃是她的职位名，即“乐园的阎魔”之意。其它的阎魔们也会使用这种命名方式，本来的姓似乎就被合进了名字里的样子。身着阎魔的郑重衣装，头戴冠冕，手拿“悔悟之棒”，腰间悬带“净琉璃之镜”，十分严肃。在审判中会进行说教，拥有“判断是非黑白的能力”，用独有的善恶观

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

图：迷肘

出自：『东方塔罗牌』，U235 出品

http://tdhx2007.blog.163.com/

审视他人。

因为幻想乡在她的辖区之内，因此她和小町一样都在幻想乡中非常有名。她不仅呆在是非曲直厅中审判死者，空闲的时候，甚至会亲自前往幻想乡给活人教诲。因此实际上她比她的手下在幻想乡中露面的次数还要多。所谓的教诲，无非是提醒她们自己的恶，教导她们要行善。这种说教往往很直接而刺耳，但是从来都不会说错，或许因此很难让人听下去吧。妖怪们看到她，也会躲得远远的。无论是对死人还是对活人，对方的恶越多，说教的时间通常也就越长。

她腰间悬挂的“净琉璃之镜”可以照出一个人过去的所有行为，任何人在这面镜子面前都没有隐私可言，她在审判或是日常的说教的时候，就靠这面镜子来进行善恶判断。而悔悟之棒，则是审判的时候用来书写罪行和敲打犯人用的东西，罪越重，棒子就越重，罪越多，棒打的次数就越多。原本悔悟之棒是一次性的，但在地狱财政紧张之后，使用的就是可以多次使用的材料了。

关于阎魔的“善”与“恶”，和现世的法律无关，标准实际上应该说是死者生前的“因业”吧。做过的事情，有关系的人，都和罪的轻重有千丝万缕的影响。这种标准究竟是怎样的？稍微探讨一下就会发现很有意思。直接记录了四季行动的，就是『东方花映冢』了，使用四季做自机的情况下，会发现四季实际上对每一个出场角色都曾经有过说教。她遇见每个人，都会说一句“我的教诲有铭记在心吗？”“我的教诲没有忘记吧？”“我的教诲有好好理解吗？”这样的话。也就是说，她对所有的人，都曾经指导过她们要如何行善，如何避恶。那么，她到底是怎样教导的呢？

故事模式里面没有，我们看自由对战模式，也就是比赛模式，这个模式下击败对手之后依然会有特殊对话，看下去就会发现，神主把四季对每个人的教诲，都放在了这里面。每次击败对手，四季都会对对方说“XXXXX，这就是现在的你要积累的善行。”她都是怎么说的呢？举几个例子来看一下。

Vs 灵梦，战胜后

四季：“惩治妖怪，这就是现在的你要积累的善行。”

Vs 魔理沙，战胜后

四季：“把你收集的那些乱七八糟的东西都归还给土地，这就是现在的你要积累的善行。”

Vs 咲夜，战胜后

四季：“更多地与人类保持关联，这就是现在的你要积累的善行。”

Vs 妖梦，战胜后

四季：“每天都要遵从你的大小姐的吩咐，这就是现在的你要积累的善行。”

Vs 夜雀，战胜后

四季：“理解自己的歌声的力量，这就是现在的你要积累的善行。”

Vs 幽香，战胜后

四季：“更多地给予人类以恐怖，这就是现在的你要积累的善行。”

……就不全部列举出来了。看看上面的说教，试着从每个人来具体分析。

首先可以确认的是，这些都和“遵纪守法”没有一点关系。

对灵梦，四季让她不要偷懒，更积极地退治妖怪。

对魔理沙，四季让她清理无用的收藏。

对咲夜，四季让她更加重视自己人类的身份。

对妖梦，四季让她专心供奉幽幽子。

对夜雀，四季让她不要盲目歌唱，要理解歌声的力量之后再歌唱。

对幽香，四季让她做好妖怪分内之事。

以上的教诲有怎样的共同特点？仔细想想其实就已经很明白了，那就是——“做好自己的本分，不越界，不逾矩，并且理解自己存在的意义，理解自己应做的事情的意义。”因此她会训诫灵梦不偷懒（做好本分），会要魔理沙把多余的东西扔掉（不逾矩），要咲夜更多接触人类（正视自己的存在），要夜雀理解自己的歌声（理解自己的力量）。只有对自己来到这个世上应做的本分理解清明，看到其中的“道”，不应属于自己的事情不去追求，自己应做的事情不断领悟，这样的人生，或许才是四季所认为的“善”的人生吧。以上纯为个人观点。

关于四季映姬的一些细节。Zun 曾经把“**ヤマザナドゥ**”中的“**ヤマザ**”错写成“**ヤマダ**”，因此四季又别名“山田”。与小町长身美御姐的设定刚好相反，四季大概是个外冷内热的冷 loli 的形象。在东方花映冢的游戏中，她使用的弹幕是令牌。

六十年轮回的鲜花异变

她们第一次出现在游戏中，便是那部 fans 向的作品『东方花映冢』了。永夜抄事件发生之后的次年春天，幻想乡中的鲜花忽然之间一起开放了。无论是春天夏天还是秋天冬天的花，都在同一时间胜放开来，樱花落了又开，虽然是极美的奇景，却也会让敏感的人不安，于是少女们和往常一样开始调查了。

在调查的过程中，少女们发现了新的现象：暴动的不仅仅是鲜花们，还有幽灵。幽灵们寄居在鲜花中，让鲜花得以开放，或者说，是幽灵们寻找到了鲜花作为在现世滞留的实体。正是因为这大量增加的幽灵们，鲜花才会同时开放出这么多来。（就好象埋藏着尸体的土地上的樱花会开的格外鲜艳一样）那么，幽灵大量增加的原因又是什么呢。

直接原因上来说，那自然是本应把幽灵们摆渡到彼岸去的摆渡人的责任，尽管幽灵成倍增加，悠闲的死神小町却还是保持着自己慢悠悠的节奏，不慌不忙地运送着幽灵。结果，运送的数量远远赶不上增加的数量，幽灵们就这样大量地留在了幻想乡中。在游戏的主线剧情中，主角们也顺利地找到了小町这个犯人，并且教训了她一顿，还亲自见到了四季映姬，从她的口中，得知了原因背后的原因，幽灵的大量增加和六十年一次的轮回有关。从『东方花





映冢』以及之后的官方小说『六十年不见的紫色香花』中，我们可以理清这个与“六十”有关的轮回的脉络。

首先，来说一下幽灵与花的关系，不同的花中寄居的幽灵，有着不同的气质。譬如，向日葵中寄宿着开朗的人的灵魂；彼岸花寄宿着没有朋友的孤独的灵魂；而紫色樱，则寄宿着罪孽深重的灵魂……这些剧增的灵魂，并不是来自于幻想乡，而是来自外界——我们生活着的世界。因为这个世界在鲜花异变发生的那一年，出现了太多的灾难与祸乱，许许多多的人失去了生命，因此那些幽灵才会四处徘徊，其中的一部分便闯入了幻想乡中。这样的事情，每六十年，便会发生一次。(『东方花映冢』的发行日期是 2005 年，六十年前——则是 1945 年，日本发生了什么就不用说了……)

当然，这种大量的死亡事件，只是一个表象而已，Zun 自然不会满足自己的作品停留在这种程度而已，他进行了更深入的挖掘。死亡的同时意味着新生，樱花同时意味着死和再生。这一年，便是幻想乡的“还历”之年，六十年前的记忆将会消失，“日常”的记忆会随着这场死亡与新生的仪式而湮灭，留下来的，便只有被记录下来的“历史”而已。而从这一年开始，幻想乡又将开始创造新的历史，等待着下一个六十年的来临。因此，六十年一次的鲜花异变，可以视为幻想乡对自己的一次“净化”。清理掉“日常”，留下历史，从而空出空间来迎接新的日常和历史。

那么，为什么是六十年？那是幻想乡拥有的自然属性的全部组合，环绕一周所需要的年月。

表示自然气质属性的三精：“日、月、星。”

表示生命流程属性的四季：“春、夏、秋、冬。”

表示物质属性的五行：“金、木、水、火、土。”

三乘四乘五，就是这些属性的组合全部轮回一次，所需要的数字。鲜花异变的这一年，是日、春、土三种属性组合的一年，这个组合代表的意义，便是万物的再生。不仅仅是形态上的，还有精神上、历史意义上的吧。这就是看似不起眼的鲜花异变的大概真相。

后记

关于彼岸与轮回，大概就介绍到这里。总之无论相信与否，在生前努力地积累善行，总是必须要去做的事情吧。为了死后的生活能够幸福快乐，请努力地按照四季的教诲，积累起更多的善，做个死后的无罪之灵吧。

这一篇也是『幻想乡生存指南』的最后一次连载了，基本上出场过的角色已经全部介绍完毕，有些略过不记的妖怪，也会在今后的文章中补充记叙。接下来，我将会试着挖掘东方的黑历史作品，抑或集中介绍官方和二次同人中精彩的系列作等等，请继续期待哦。▲




东方非想天则
东方非想天则角色能力评测（二）
文 / TAC– 深紅の雪

伊吹 萃香

综合能力	
弹幕性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
格斗性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能	★★★★★★★★★★★★★★
压制性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
连段性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
上手指数	★★★★★★★★★★★★★

典型的高攻高伤害型角色，单发格斗和弹幕威力巨大，不需要华而虚的连段，只要能打倒对手，就有相当可观的伤害，弹幕高速、牵制能力强，技能的弹幕硬度高、牵制能力更强，各种打击格斗击中对手都会产生较长时间的弹幕硬直，大大方便了后续的连段与追讨。空中的格斗判定强而有力，典型的代表如 J6A，单发威力巨大、连段安稳、出招快、判定范围大、硬直小且带回避效应。飞翔性能标准，压制能力出色，各种天气下优势比较明显，特别是台风。唯一的缺陷就是地对中空比较弱。初心者、上级者都适合使用的万能型角色。



弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★★★

B、C 弹幕硬度均比较弱，但是 623 等改卡技能弹幕硬度却很高

弹幕速度：★★★★★★

6B、J6B、J2B 弹幕的发射速度惊人，无论突袭还是确反硬直大的格斗效果都十分好

牵制能力：★★★★★

C 弹幕和 623 等改卡的牵制能力很强，进攻牵制和防守干扰的性能优越

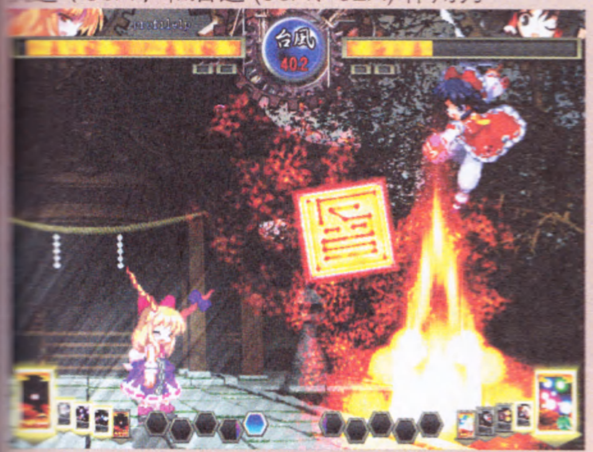
弹幕硬直：★★★★

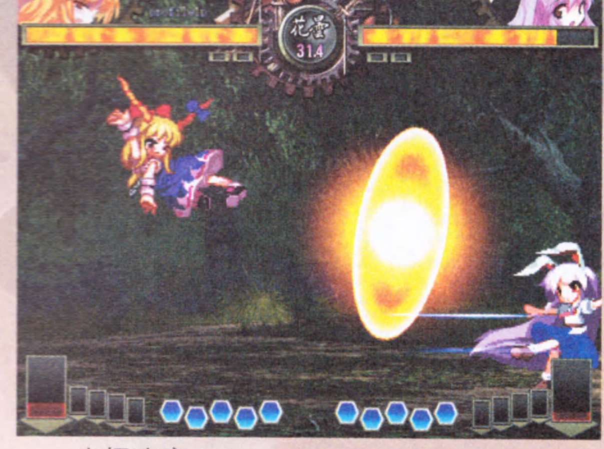
牵制弹幕硬直一般，高速弹幕硬直小，弹幕整体硬直不大

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★★

格斗判定范围都很大，空中的格斗还带有突进（J8A）和后退（J6A、J2A）作用力





出招速度：★★★★★

地面 2A、空中 JA 出招很快，J6A 和 J2A 在同等级别中出招速度也相当快

判定持续：★★★★★

格斗判定持续时间普遍较长

硬直大小：★★★★

格斗整体硬直适中，部分格斗带有回避后退作用力，巧妙使用能变向得使其硬直减小

飞翔性能评测：

飞翔速度：★★★★

飞翔速度标准

变向幅度：★★

略微可以变向

44 66 速度：★★★★

性能标准，不快不慢

44 66 幅度：★★★★

性能标准，幅度大小适中

压制性能评测：

弹幕削灵：★★★★★

6B 弹幕 1 灵，C 弹幕全中 2.3 灵，623 改 1 灵，外加后续牵制时候还能削灵，多以 6B 和 623 改为主，偶尔穿插 C 弹瞬间破防

择段削灵：★★★★★

2A 防错 1 灵，3A 防错 1.5 灵，2B（打击属性）1 灵，由于 2B 为打击属性而使得择段的派生方式比通常角色多了一次，巧妙使用 2B 能获得极强的择段效果



压制变化：★★★★★

压制中可以放帧，可接削灵弹幕、牵制弹幕、择段手段也比一般角色多一项，整体压制非常强力

压制密度：★★★★★

压制较为紧密，弹幕和格斗间的连携性能好

连段性能评测：

连段威力：★★★★★

单发招式威力巨大，即使 HIT 数少，也能产生巨大的伤害

稳定性能：★★★★★★

招式击中对手后造成的硬直时间长，使得连段接起来非常方便

起手位置：★★★★★★

基本任何位置都能起手连段，主要起手方式为 J6A

连段难度：★★★★★★

连段中基本不需要用到 DASH，简单的一些格斗、弹幕、技能间的取消就能形成非常实用的连段

上手指数评测：

起手难度：★★★★★★

性能全面，初次使用感觉良好，容易上手

精练难度：★★★★★★

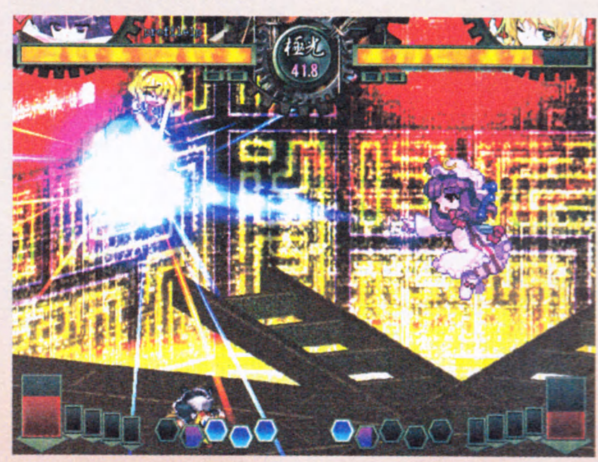
角色本身性能全面，威力高，连段安稳简单，不需要大量的练习也能发挥出很强的实力



帕秋莉 诺蕾姬

综合能力	
弹幕性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
格斗性能	★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能	★★★★★★★★★★★★★
压制性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
连段性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★
上手指数	★★★★★★★★★★★

典型的弹幕型角色，喜欢华丽弹幕的玩家不容错过。弹幕丰富，种类繁多，高硬度、高速、牵制、防守干扰，应有尽有。灵活的 DASH 系统，可以随意改变 DASH 方向，配合判定范围超大的格斗，使得该角色在实战中能发挥出很强的实力。唯一不足点则是格斗的出招普遍较慢，硬直很大，因此要合理利用弹幕的掩护来弥补格斗性能上的不足。



弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★★★★★

6C 以及技能系的弹幕硬度很高

弹幕速度：★★★★★★

整体弹幕的发射、启动速度都比较快，C 弹幕系列效果尤其明显

牵制能力：★★★★★★

各种万能型弹幕，可攻可守，牵制能力十分强，了解不同弹幕的发射位置，掌握好使用时机是用好该角色的一个重点

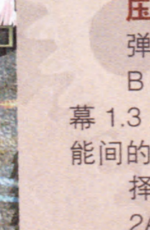
弹幕硬直：★★★★★

弹幕硬直较小，部分硬直大的弹幕可以利用硬直小的弹幕提前取消（友情提示：JC 使用后立即用 236 取消并且最速 DASH 逃走，这是该角色非常强力的一招弹幕连携方式，可攻可守，硬直小，伤害输出稳定）

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★★





空中、地面各种招式判定范围都很大

出招速度：★

格斗整体出招速度在全人物中属于最慢的

判定持续：★★★★★

格斗的判定持续时间很长，尤其是空中的格斗时间甚长

硬直大小：★

格斗的硬直巨大，没有打中对手都有较大程度的风险

飞翔性能评测：

飞翔速度：★

整体飞翔速度较慢

变向幅度：★★★★★

变向幅度好，可以随意改变飞行轨迹

44 66 速度：★★★

44 66 的启动速度略慢一些

44 66 幅度：★★★★

性能标准，幅度大小适中



压制性能评测：

弹幕削灵：★★★★★★

B 弹幕 0.8 灵，C 弹幕全中 1.8 灵，6C 弹幕 1.3 灵，C 弹幕换灵优势显著，巧用弹幕与技能间的取消能达到瞬间破防的效果

择段削灵：★★★★

2A、3A 为下段，防错均为 1 灵，性能非常标准的择段格斗

压制变化：★★★★★

可以择段，可以用弹幕换灵，也可以用牵制弹幕做放行掩护，整体压制还是比较灵活的

压制密度：★★★★★

格斗和弹幕间、弹幕和弹幕间的密度都十分高，连续的格斗接一连串弹幕可以达成无缝隙压制，但并非没有破解方法，格斗的追讨性能比较差，弹幕与弹幕间形成压制时巧用回避结界可以很容易的摆脱压制

连段性能评测：

连段威力：★★★★

单发招式威力比较大，使得整体连段威力适中

稳定性能：★★★★

连段稳定性能较好，很容易接上

起手位置：★★★★★

由于是靠弹幕主攻，连段的起手位置则显得比较充裕

连段难度：★★★★

非常标准的格斗——弹幕——技能的连携，没什么很大难度

上手指数评测：

起手难度：★★★★★★

单发招式威力较大，弹幕性能好，命中高，DASH 系统灵活，很容易上手

精练难度：★★★★★

巧妙掌握各种弹幕的使用时机，学会如何用弹幕来掩护格斗出招是练好该角色的关键

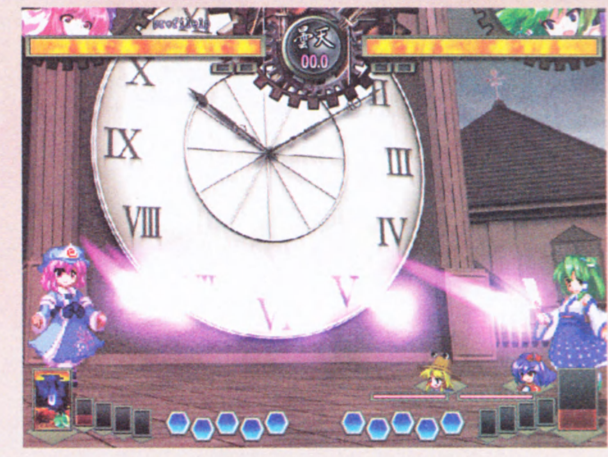




西行寺 幽幽子

综合能力	
弹幕性能	★★★★★★★★★★★★★★
格斗性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能	★★★★★★★★★★★★★★
压制性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★
连段性能	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
上手指数	★★★★★★★★★★★★

低机动型高攻角色。招式伤害输出高，格斗判定范围大，判定强硬。灵活的 DASH 系统，可以很精准的漂浮在屏幕的每一个位置，适合初心者使用，弹幕牵制能力极强，择段压制能力恐怖。唯一的缺陷是弹幕的硬度和硬直不太理想。



弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★★

236 激光和 6C 的硬度比较高，其它弹幕硬度普遍很低

弹幕速度：★★★

同样 236 激光的发射速度快，其它弹幕速度则偏慢

牵制能力：★★★★★★

各种弹幕的牵制能都极强，B 弹幕密度高，C 弹幕持续追尾时间长，且不相杀，214 牵制范围和密度都很高

弹幕硬直：★★

弹幕硬直比较大，近距离使用有一定风险

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★★

无论地面还是空中，各种情况下都有范围很大的招式来应对

出招速度：★★★★★

出招速度普遍很快，尤其是地面 2A

判定持续：★★★★

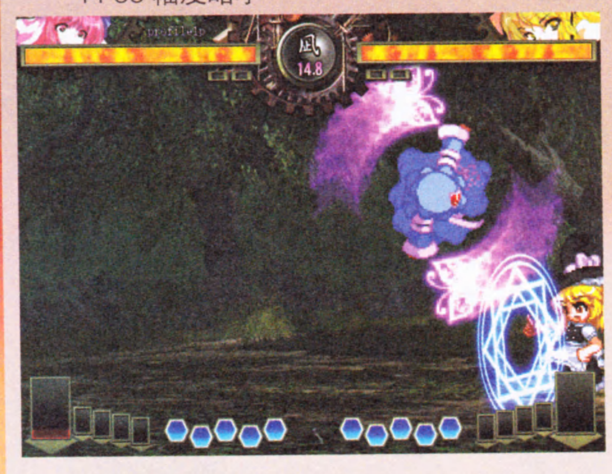
判定持续时间相当标准

硬直大小：★★★★

弱判定招式硬直小，强判定招式硬直略大，格斗招式整体硬直适中



飞翔性能评测：
飞翔速度：★
飞翔速度偏慢
变向幅度：★★★★★★
拥有全人物最大的可变向幅度
44 66 速度：★★★★
性能标准，不快不慢
44 66 幅度：★★★
44 66 幅度略小



压制性能评测：

弹幕削灵：★★★★

B 弹幕 1.2 灵，C 弹幕 1.5 灵，虽然换灵上优势比较明显，但是弹幕和格斗间的缝隙很大，使用时要慎重

择段削灵：★★★★★★

地面格斗招式防错段位均 1 灵，2A、远 A、6A、DA 打点高，防跳能力极强，2A 出招速度极快、硬直极小，积极使用，DA——2A 推进压制形成可能。3A、6A 派生范围远。

压制变化：★★★★★

版边可接 6C、421 的弹幕压制，平时以择段为主，空中压制时 C、421 弹幕的掩护能力好

压制密度：★★★★

压制密度比较紧密，格斗的打点高，很难逃脱

连段性能评测：

连段威力：★★★★★★

单发招式威力很大，简单的几下格斗就能打出伤害很高的连段

稳定性能：★★★★★

招式打中对手时造成的不可受身时间很长，有足够的时间可以连段

起手位置：★★★★★★

无论空中地面，版边非版边，都有威力相当高的连段起手

连段难度：★★★★★

不可受身时间长，连段可以目压，难度不高

上手指数评测：

起手难度：★★★★★★

威力大，DASH 性能灵活，格斗判定好，很容易上手



精练难度：★★★★★★

不需要很快的手速，凭借独特的 DASH 系统也无需培养很强的立回意识，依靠强力的伤害输出多和对手近距离格斗接触，远距离时偶尔扔几个弹幕能行成极强的牵制



综合能力	
弹幕性能：	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
格斗性能：	★★★★★★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能：	★★★★★★★★★★★★★★
压制性能：	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
连段性能：	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
上手指数：	★★★★★★★★★

弹幕、格斗、飞翔能力都十分优秀的万能型角色。连段威力大，连段的起手方法和位置多，弹幕防守干扰能力强，格斗打击判定大，压制非常凶悍。不足点是招式的硬直略微大一些。初心者作为上手使用效果不错，上级者使用更能发挥出很强的实力。

弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★★★★★

C、236 硬度很高，相杀能力强，对弹能力很好

弹幕速度：★★★★★★

整体弹幕发生速度都相当快

牵制能力：★★★★

弹幕牵制上主要以 2C、J2C 的防守干扰为主，进攻的牵制弹幕比较缺乏

弹幕硬直：★★★

弹幕的整体硬直比起一般角色略大些



格斗性能评测：

判定范围：★★★★★

J6A、3A 等格斗的判定范围都很大，其它格斗的判定范围也比较标准

出招速度：★★★★★

出招普遍比较快，尤其是 JA、J6A、DC

判定持续：★★★★★

J6A、J2A、DC、DB 的持续时间都比较长

硬直大小：★★★★

格斗硬直比较小，J6A、J2A 的硬直略大些

飞翔性能评测：

飞翔速度：★★★★
飞翔速度标准
变向幅度：★★
略微能变向
44 66 速度：★★★★
性能标准，不快不慢



44 66 幅度：★★★★
性能标准，幅度大小适中

压制性能评测：

弹幕削灵：★★★★★

6B 弹幕 1.2 灵，C 弹幕 1.5 灵，6B 接格斗安稳，C 弹幕缝隙较大，使用时注意

择段削灵：★★★★

立 A 的第 2 段为下段，2A 为下段，防错为 1 灵

压制变化：★★★★★

格斗后接弹幕或者使用技能来打乱动都是相当有效的手段

压制密度：★★★★★★★

全人物最好的地面压制，配合 236 改卡的夹击，能形成弹幕和打击 2 择的无缝压制，即使用回避结界也有一半的几率被打到，基本在地面上被天子压到就肯定会掉血

连段性能评测：

连段威力：★★★★★
连段整体威力较大
稳定性能：★★★★

在熟练连段的情况下使用起来还是比较稳的

起手位置：★★★★★★

任何位置都能起手连段，弹幕、格斗均能起手

连段难度：★★★★
连段难度很标准，稍加练习就能掌握

上手指数评测：

起手难度：★★★★★

万能型角色，弹幕和格斗都比较强，初次使用手感还是不错的

精练难度：★★★★

后期的发展需要培养预读和抢判意识，进攻牵制弹幕比较少，立回方面不太注重，对于出招的精准度要求比较高，该出招时就果断出招。

射命丸 文

综合能力
弹幕性能：★★★★★★★★★★★★★★★★
格斗性能：★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能：★★★★★★★★★★★★★★★★
压制性能：★★★★★★★★★★★★★★★★★★
连段性能：★★★★★★★★★★★★★★★★
上手指数：★★★★★★★★★★★

高速格斗型角色。格斗的出招普遍快、硬直小、打击范围好，弹幕的发射速度快，突袭能力好，全人物最快、幅度最大的 44 66，使得该角色在空中的移动变得很快。不足点是弹幕硬度较弱。人物整体速度很快，适合初心者使用。



弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★

弹幕硬度比较低，6C 和技能弹幕的硬度略高一些

弹幕速度：★★★★★★

各种弹幕的发射速度奇快，突袭能力极强

牵制能力：★★★

421 系的牵制能力不错，其它弹幕的牵制能力不太理想

弹幕硬直：★★★★★

弹幕的硬直普遍很小，可以积极使用

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★★

格斗判定范围比较大，尤其是 J8A、J6A

出招速度：★★★★★★

所有格斗出招速度都极快，JA、立 A 的速度更是惊人

判定持续：★★★★

判定的持续时间比较标准

硬直大小：★★★★★★

格斗的硬直极小，J2A 和 DC 硬直略大些

飞翔性能评测：

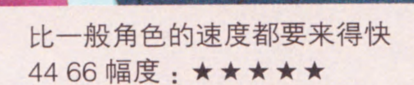
飞翔速度：★★★★

飞翔速度标准

变向幅度：★★

略微能变向

44 66 速度：★★★★★



比一般角色的速度都要来得快

44 66 幅度：★★★★★

44 66 幅度很大

压制性能评测：

弹幕削灵：★★★★

B 弹幕 0.5 灵，C 弹幕 1 灵，换灵上没有太大优势，但是格斗后接弹幕的缝隙很小

择段削灵：★★★★★

2A 下段，防错 0.5 灵，3A 下段，防错 1 灵，2A 速度极快，可以连续使用

压制变化：★★★★★

可削灵、可择段，利用格斗出招快的优势也可以放帧压制

压制密度：★★★★



压制密度还是比较紧凑的，格斗的追讨性能好

连段性能评测：

连段威力：★★★★

连段威力较大，版边的连段威力略大些

稳定性能：★★★★

连段稳定性能一般

起手位置：★★★★

起手位置比较多，格斗 (JA)、弹幕 (JB) 均能起手，版边起手的连段威力更高一些

连段难度：★★★★

连段难度比较标准，高伤连段略微需要点手速

上手指数评测：

起手难度：★★★★★★

速度很快，格斗很好用，适合初心者使用

精练难度：★★★★★

44 66 性能优越，要发挥好其优势主要还是靠立回，弹幕的薄弱使得立回上比较苦手，但是巧妙利用速度快这一特性就能弥补弹幕的不足

如果这期的人物介绍中也没有你喜欢的角色，也不必太失望，因为下一期还会放出更多角色的攻略评测。▲





TIME TRAVEL ROMANCE IN GALGAME

『Steins;Gate』十年一待 时间旅行 GALGAME 纵横谈

文 / 鱼肠剑（9 千岁）

说到 Time Travel(时间旅行)这词,人们一般会联想到 Adventure(冒险)、Causality(因果律)、Fantasy（奇幻）、FutureFic（未来幻想）、Sci-Fi（科幻）、Suspense（推理）、Romance（浪漫）、Remorse（反悔）、Unknown（未知）……

没错，Time Travel 包括了一切作者乐于挑战的冒险惊颤神秘科幻的领域，以及读者喜闻乐见的悬疑推理和恍然大悟拨云见日后带来的阅读快感。但是如果要用一个简洁的词组来概括 Time Travel 的一切的话，那么没有比“Second Chance”（第二次选择）更适合作 Time Travel 这张考卷的答案了。

GALGAME 系中 Time Travel 类作品一般公认有两大显流，即剑乃ゆきひろ为代表的硬科幻 Travel 类作品『Desire』、『YU-NO』、『EG』和以中泽工、打越钢太郎为代表的软科幻 Infinity 类作品『N7』、『E17』、『R11』。『Steins;Gate』分别吸收了这两大主流的优点，是继『YU-NO』推出十年后，最有资格被称为继承者的作品——

人不能两次踏入同一条河流——赫拉克利特

Time Travel 系作品多属软 SF，该类书籍影视作品为数甚多，大略可以分成三大类。

一、改变过去型，又可以分为两个大类：

1. 已经发生过的事情不可能改变，或时间机器无法被制造，即便出现时间机器回到过去也会因为因果律的制约无法改变过去发生过的事件，为了改变过去所做出的一切行为最终都会变成造成未来命运的基石。其中根据愿望的规模还可以分成个人和社会级别，即希望自身的命运得以改变和希望改变整个世界的未来。——代表作:『时间机器』、『反物质飞船』、『终结者系列』

2. 已经发生过的事情可以被改变，时间机器可以被制造，通过时间机器回到过去或前往未来可以改变自身的命运。——代表作 :『回到未来』三部曲、『费城试验』

二、规避命运型：

为了回避时间悖论，利用时间机器将各个时间的碎片集合起来最终选择出唯一正确的道路。其中平行世界是针对因果律悖论的一种发展体，无法改变已经确定了的过去，但在正确的时间地点做出不同的选择可以开启另一个世界之门，从而变相地改变命运。——代表作:『蝴蝶效应』、『少数派报告』



▲『时间机器』系列



▲『回到未来』系列




▲『反物质飞船』



▲『费城试验』

▲『终结者』系列




▲『蝴蝶效应』，GALGAME 玩家不可错过的一部电影，人生中是否真的可以不断取档重来直到 GOOD ENDING？



▲『少数派报告』

三、穿越人生型：

并不涉及个人或社会的改变，只是讲述不同时间轴的交互。——代表作：『时间旅行者的妻子』、『珍妮的肖像』、『你一生的故事』

综观世界经典Time Travel Romance作品，从罗伯特·A·海因莱恩的『盛夏之门』到细田守的『穿越时空的少女』，无论是为了达成爱情重复了六次时间旅程的埃文（『蝴蝶效应』），还是一生在错乱的时空中徘徊的时间旅行者亨利（『时间旅行者的妻子』），这些Time Travel的爱情类故事大多科幻不足浪漫有余，在西方科幻文学界并非显流。然而意外的是这些作品移之东洋反而成为了最受读者欢迎的类型，概不外乎是没有比爱情故事更适合Second Chance这一主题的了，这创作宝库也免不了以制作恋爱故事为本业的GALGAME作家们的发掘，自然也诞生了相当数量的经典作品。以Time Travel为主题的最新Xbox360 GALGAME作品『Steins；Gate』便是其中一款佼佼者。



▲『时间旅行者的妻子』



▲『珍妮的肖像』

你写得太好了，这让我很嫉妒——刘心武拜访王小波如是说

『Steins；Gate』于2009年10月15日在XBOX360上由前kid公司成员所结成的5pd公司推出，可以说是原Infinity系列在新平台上的新生。它也继承了Infinity系列的一贯传统，是无限轮回系列精神的再发展，算得上是kid公司自『EVER17』之后唯一一款可以挑战并超越自我的作品，游戏推出后好评如潮当然也不在话下了。

游戏剧情大致为：男主角冈部伦太郎，年龄19岁，大学一年级生，是一个有着严重厨二病的电波男。平常喜欢自称真名"凤凰院凶真"，动不动就拿出不开机的手机来说些莫名其妙的发言，比如"我不能告诉你我的名字，机关正在寻找我，你知道的太多会被他们盯上！"（迷之音：那你干嘛说出来……）；比如"我的右手封印着大杀器，一旦破封会毁灭世界。你们不要逼我，我快抑制不住自己的破坏冲动啦！"（迷之音：你的右手除了会变身为女朋友模式外不可能有其他秘密的）；比如"你是机关派出的女特工吧，接近我想干什么！？"（想～干～什～么～），其实只是一个超爱妄想嘴炮无敌但





骨子里却胆小怕事的缩卵男。他曾经有过用不当手段轻松赚取两亿元但绝对不会被发现的机会——利用时间机器买彩票，不过这无用男胆小到只敢投注个 70 万的小奖，而且还没中。这个人畜无害的闲散分子在秋叶原成立了一所名叫“未来道具研究所”的据点，成天发明一些毫无用处的小玩意。未曾想其中一款电话微波炉(仮)的小玩意居然可以起到时间机器的作用。

某日他和青梅竹马一起去参加某三流教授的时间机器发表会，但意外地在仓库发现天才少女牧濑红莉栖倒在血泊中的尸体，逃离现场的冈部给自己的黑客基友发短信汇报此事，恰好此时基友正在试验电话微波炉（仮），于是该短信便发往了过去，从而改变了世界的因果，将他们带入了另外一个平行世界 α。在这个世界中，原定要举办时间机器发表会的大厦被状似卫星的不明飞行物撞击，活动被迫中止。牧濑红莉栖也没有被刺，更阴差阳错地加入了冈部的“未来道具研究所”，同时解明了电话微波炉（仮）的真相，这个小发明原来可以将手机短信发往过去，从而变相地改变现在。

虽然这不完整的时间机器限制多多（只能发送 12 字节的短信，一次只能发送三条），但厨二主角还是用这机器进行了不少邪恶（伪）的计划。而且每次随着短信的发送，时间轴都会发生或大或小的变动，但此时“未来道具研究所”的成员们还没有意识到这点，更没有发现这些看似并无特别的实验已经逐渐扭曲了他们原本所在的世界并使得未来的发展渐渐地无法控制。原来当主角们正沉浸在实验中的时候，一个名为 SERN 的科学组织早已经注意到这不起眼的时间机器，并悄悄地将魔爪伸向了他们……

『Steins ; Gate』的世界观糅合了改变过去型和规避命运型两种 Time Travel 系作品的观点，简单地概括就是这两大类三小种观点的折衷。它将时空比喻成一根拥有无数细密支线、整体看来巨大无比的毛绒线，其中每一根细线



大厦被状似卫星的不明飞行物撞击



三流教授的时间机器发表会

代表着一个时间支线，即“平行世界”。但众多的时间分支最终会被一个大的世界线 χ 所收束。在这根世界线 χ 中，命运的因果律是无法违逆的，换句话说假如在某世界线 χ 中你的一个朋友因故死亡且被因果律所确定，那么无论你做出怎样的拯救行为他的死亡最终依然无法避免，即便其过程可能出现各种改变但最终还是会产生死亡的事实。但是整个时空可以由多条受因果律收束的世界线构成，其收束范围以一个小数点六位以下省略的数字形式表现出来。例如游戏中世界线 α 的收束范围从变动率 0.000000 向下不大于 .7xxxxx 向上大于 0.571046 但必然小于 1.048596，另一条世界线 β 的收束范围则从变动率 1.130426 向下浮动至 0.8xxxxx 但不包括 1.048596。如果能够找到世界线 α 和世界线 β 的分歧点，并作出正确的选择的话，那么就可以改变命运。『Steins;Gate』正是这样一个关于拯救和改变命运的 Time Travel 正统作品。



完美的作品应当一挥而就——尼采

本作品是 5pd 科学系列的第二作。以妄想为主题的前作『CHAOS;HEAD』由于后期解答部分过于离奇遭致不少批评最终总体评价褒贬不一，5pd 吸取了经验和教训，将『Steins；Gate』标注为想定科学 ADV 类游戏，即“预想中可能会实现的科学”之意；而且在本作中极力营造出和现实生活相对接近的环境，其所引用的地名、店名、捏他的组织在现实中皆有原型，所提到的现代物理学理论及各种时间旅行假想也都可以找到出处。和大多数偏向于软科幻的 Time Travel 系作品不同，『Steins；Gate』所引用提及的各种科学假想和新奇试验都可以在现实世界的各大科研机构中找到相关论文和研究资料，尽管时间机器部分纯属虚构但依然可以明白地领会到制作者的用心，为了使故事的科幻背景部分看上去不显破绽着实下了番苦心。

就拿天才少女牧濑红莉栖的关于时间机器的演讲为例，此演讲论点鲜明有力、论据丰富扎实，红莉栖在演讲中始终游刃有余大方坦荡，表现出的才干远超过与她同龄的少女，短短一段演讲就充分勾勒出了这个天才少女的魅力。更难得可贵的是，由林直孝执笔的这段演讲情节其科幻部分也相当精彩，无论是列举的多达十一种的时间旅行科学假设，还是由此引发的时间旅行无法实现的论点，以及针对各类质疑所作出的各种反驳，如果不是认真扎实地事先做出一番研究是无法写得如此充实的——

十一种时间旅行假想理论分别为

1. 中子星理论

该理论的基础是广义相对论，从结论上来讲就是重力会使时间放慢，于是有些科学家便提出假设如果能够利用那些强度远高于地球重力的引力场——如中子星的引力场。该重力作用会产生比地球重力影响更明显的时间扭曲：按照科学家的预测在中子星引力圈的七年约相当于地球引力圈下的十年。不过让广大时间旅



▲『CHAOS;HEAD』



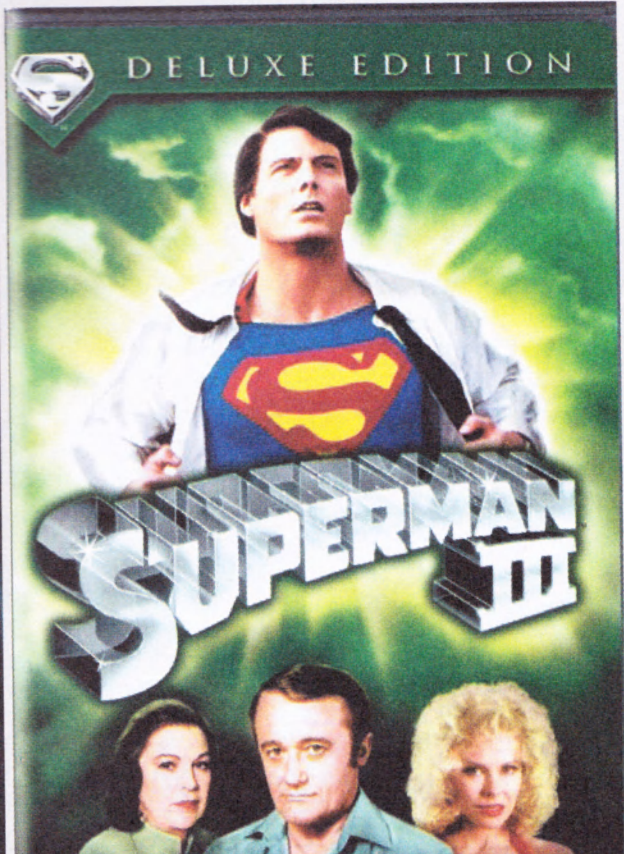
▲『CONTACT』



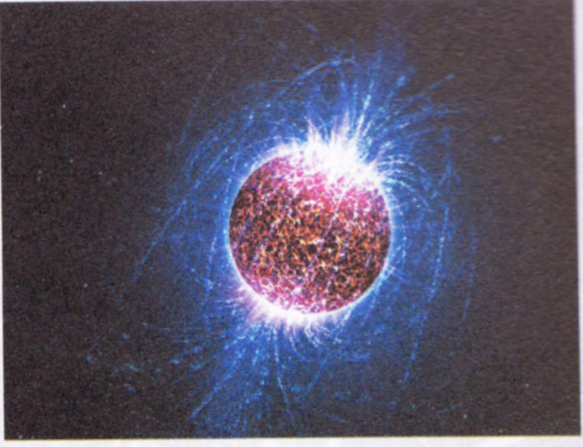
▲『超级机器人大战阿尔法』



▲『星际迷航』



▲『超人』系列


▲中子星

行爱好者失望的是，理论虽然正确，但想要利用这点做时间旅行是不可能的：因为在太空轨道上环绕中子星绕行的时候感受不到引力。

相关科幻作品——拉里·尼文『中子星』

2. Black hole（黑洞）理论

黑洞理论是科幻作品中引用次数仅次于虫洞理论的科学假设，尽管黑洞理论也是存在着最多误解的时间旅行方法。『探索』杂志在一篇关于时间旅行的文章中明确表示了黑洞绝不可能被利用来做时间旅行，如果你不幸掉进一个黑洞之中，不会出现类似科幻小说那种黑洞改天把你“吐”出到另一个时空的情况。你只会接近黑洞中心并最终被潮汐作用撕碎，立志达成时间旅行的读者们绝对不要盲目地进行尝试。

相关科幻作品众多——石原藤夫『时间与空间的尽头』，『超级机器人大战阿尔法』

3. 光速理论

这理论说来其实很简单：即狭义相对论。运动得越快、时间就越慢。但大部分科幻作品中所引述的时间旅行是不会发生的，首先是现今的科学实验表明，在常规的物理条件下无法制作出超越光速的加速器；其次即便有某种方法能够突破光速时间也不会发生倒退，而是会变换成虚数，只有当因子成为负数才能判定为是真正的时间逆转。

相关科幻作品——『超人3』

4. Tachyon（速子）理论

科学家假设的一种能够快于光速的基本粒子，不过至今尚未有任何发现。

相关科幻作品——『Overman』、『回到未来』

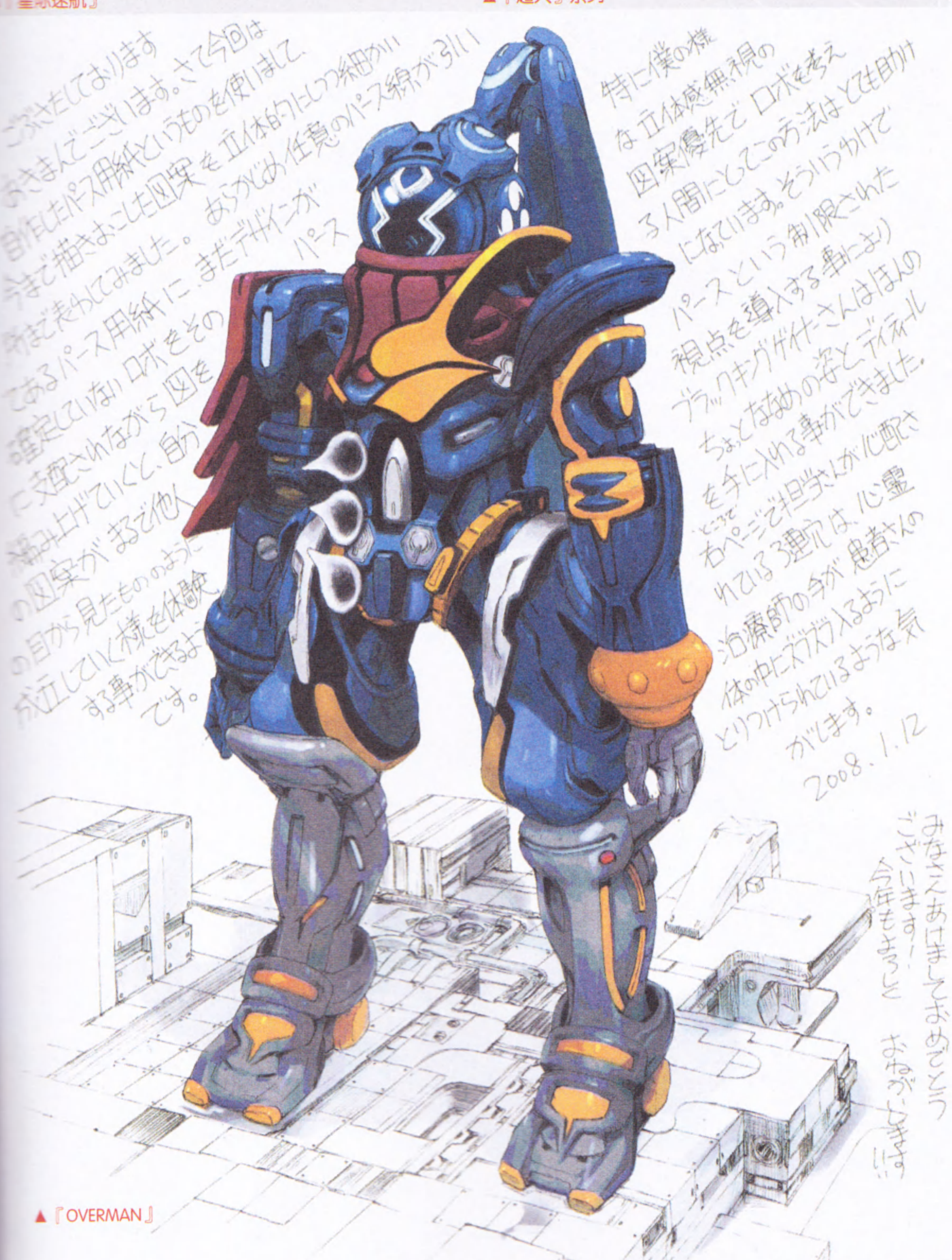
5. Worm hole（虫洞）理论

虫洞是现在最为接近实现可能的时间旅行方法，虽然要达成条件依然困难重重。首先你需要找到或建立一个虫洞，它理论上有可能利用粒子加速器制造出来。其次必须使虫洞稳定。所以需要注入负粒子能量（如果能够制造出来的话），否则虫洞会坍缩为奇点并最终变成一个黑洞。剩下的就简单多了，制造一艘最高技术的太空船，并让它拥有足够承受穿越虫洞时的压力的强度和足够穿越虫洞的加速度。相信我这确实不算太难，至少和找到或制造出一个虫洞相比简单了许多。

相关科幻作品——『Contact』

6. Exotic matter（反物质）理论

反物质的特殊性质让科幻作家们写出了无数脍炙人口的作品，不过遗憾的是想要利用反物质来进行时间旅行并不像小说中那么简单，


▲『OVERMAN』

已知的比较靠谱的假设主要是利用反物质来固定时间旅行的出入口，因为按照量子物理学理论，若想进行时间旅行，该出入口如果由正粒子构成的话，会蜕变成为既不存在空间也不存在时间的奇点。这可不像宅社的『飞跃巅峰 2』那样可以靠根性和努力来解决哦，再说咱们也没有 nono 是不。

相关科幻作品——杰克·威廉森『反物质飞船』

7. 宇宙弦理论

宇宙弦是现今比较流行的一种解释宇宙大爆炸的理论，它只存在于宇宙起始爆炸的时空，没有任何证据可以证明它确实存在，想要利用它进行时间旅行的同学们还是早点洗洗睡吧。

相关科幻作品——恕我不知道。

8. 量子引力理论

量子物理学真是个好东西，不确定性原理可以允许我们在某些地方创造出能量密度为负的空间（只要整体空间的能量守恒即可），这个效应被称为卡西米尔效应，此时时空可以扭曲为符合时间旅行条件的样子。不过确实只是一种理论而已。

相关科幻作品——『星际迷航』系列

9. Cesium laser（铯镭射）理论

这个我真的不懂，有兴趣的读者可以自己查阅相关论文。

相关科幻作品——我不知道。

10. 粒子 ring Laser 理论

康涅狄格大学所主持的一项粒子加速实验，大致为将高出力的粒子发生器以环状配置，进行高速的粒子冲撞实验。该实验证明了在这种情况下粒子互相冲撞形成的微重力场具有拟似时空扭曲的状态，符合相对论中对时间旅行的描述。该项实验现在还在进行中，是否能够成功将粒子送往过去尚不得而知。

相关科幻作品——『回到过去』电视系列（不过我不确定片中使用的那个筒状时间机器是否就是 ring Laser 发生器，所以各位不用当真）

11. Dirac 反粒子理论

该理论主张的是利用 Dirac 反粒子的性质，因为 Dirac 海只能单向往过去传送且能量单方面保存，所以利用这种特质来达成回到过去的时间旅行，是相当著名的一种时空旅行理论。

相关科幻作品——杰弗里·A·兰迪斯『狄拉克海上的涟漪』、5pd 的『CHAOS;HEAD』（不过涉及的并非时间旅行部分）

虽然有多达十一种的时间旅行方法理论假设，但遗憾的是现在这些都只是属于推测，暂时没有任何一种可以确实地实现时间旅行。『Steins；Gate』并没有直接套用以上理论来实现时间旅行，而是引入了第十二种 Time Travel 方法，虽然实际是否能行非常让人怀疑但至少看上去理论还挺像那么回事。

其奥秘来自未来道具研究所的第八件发明小道具——电话微波炉（仮）。该道具的原理是将微波炉和 PC 连线并设定好收信来源，便可以用远程发送短信的方式来启动微波炉：到家之前发送一个短信，微波炉就能自动启动加温工作，温暖的餐点就静等着疲惫的您回家后享用。但不知为何该道具在某些特殊情况下使用时会发生强烈的放电现象，微波炉中加温的食品也会被瞬间传送并以量子化的样子出现在其它地方。而且更神奇的是如果这时用连线中的手机发送短信的话，这短信会以一次十二字节、共计三封、及不超过三十六字节的形式发送到过去。只是虽然能够将信息发送到过去，但接受到该短信的人却未必会依照短信提示来行动。如果收信者没有受到短信影响采取行动的话世界线不会有任何改变，但是一旦采取了足以影响时空的关键行动就会造成世界线的波动，其波动只能由冈部伦太郎本人观测到。相信看到这里不少科幻爱好者们都会联想到阿西莫夫的





『基地』系列。基地系列中最为重要的心理史学演算元光体的表现形式，就是由无数分支轴所构成的一根貌似毛绒线的巨轴，而且两者的表述方式也非常相似。『Steins；Gate』中因为构成世界的人口有数十亿，所以个人的行动不足以对世界线产生影响，一般而言个体无论采取怎样的行动都不会造成时间轴的变动。但 2010 年是一个特殊的年份，未来道具研究所及其成员又是对未来造成重大影响的关键成员，所以他们的行动可能会引起时间轴的巨大变化甚至能够影响到世界线。严密地来说这种被称为 D-mail 的方法并不是一种 Time Travel，而且只有这样一个设定的话也很难创作出情节曲折且有趣的科幻故事。杰克・威廉森的『反物质飞船』就是一个很好的例子，男主角在飞往拥有反物质底盘的宇宙飞船前所收到的三封来自过去的电报在情节上并没有起到什么决定性的作用。总而言之，这样的故事一点也不有趣。

于是牧濑红莉栖将电话微波炉进行了重要的升级改造，变成了一台能够将连线者的记忆保存并压缩发送给过去的自己的机器。虽然还是不能做到时间旅行，但这难道不是已经实现了穿越了吗，这实在就是一个穿越系作品呀！从此刻开始故事驶入了神展开的快车道。峰回路转一波接着一波的高潮将『Steins；Gate』推至神作的高峰。相信凡是对『Steins；Gate』感兴趣的朋友应该都已经玩过游戏了，不至于被剧透伤害到，但如果你还没有玩到游戏的话以下内容请暂时跳过——

以下部分摆满杯具——入此门者须放弃希望

经过众人数日熬夜拼搏，新 Timeleap machine 终于开发成功。虽然最终的验证实验由于厨二主角的胆小怕事被放弃了，但毫无疑问这是时间旅行的一项重大突破。就在他们决定将该机器转送专业的研究机构的当夜，来自 SERN 的特工们袭击了“未来道具研究所”，在混乱的冲突中青梅竹马椎名**まゆり**被爆头，冈部在极度震惊下使用了 Timeleap machine，回到了数小时之前。然而他试图拯救青梅竹马的行动却一次次遭遇到挫折：要么在逃亡中被敌人抓捕后杀害、要么在地铁遭遇坠落事故、要么在出租车上遇到抢劫者的刺杀，在这个时空中椎名**まゆり**会死亡的事实已经被确定无法改变。经历了一次又一次的失败，每次都眼睁睁地看着青梅竹马在眼前悲惨地死亡的冈部接近彻底崩溃，就在这时真女主角牧濑红莉栖伸出了援手。她早已经觉察到冈部一连串奇妙的举动，推理得出他使用了 Timeleap machine 的事实。在夕阳下少女挺胸直立，自信满满地承诺一定能够找出拯救**まゆり**的方法，给予了游戏的主角及屏幕外的读者们最大的安慰。她从容不迫地规划着改变过去的计划，将无头苍蝇般乱动的冈部带上了一条真正地可以救助众人道路上，更成功地使冈部得到了来自未来世界的革命者的协助。



未来道具研究所位于秋叶原，租借在一家专营 CRT 显像管器材的商店二楼，自从发生卫星坠落事件后原本乏人问津的老旧商店忽然多出了一个打工妹。她自称阿万音铃羽，到秋叶原的目的是寻找自己失散多年的父亲，但她的真实身份是来自 2036 年的时间旅行者，自 SERN 袭击未来道具研究所后，Timeleap machine 被抢夺，**まゆり**身亡、冈部伦太郎和他的黑客基友桥田至逃亡，而牧濑红莉栖则在 SERN 的胁迫下被迫协助制造时间机器，并最终开发成功。于是短短数年内，SERN 便依靠时间机器彻底控制了世界，尽管冈部曾组织了反抗组织，但掌控着时间这第四维的 SERN 是不会失败的，最终冈部也不幸身亡。只有铃羽依靠着她父亲开发的不完全版时间机器来到 2010 年，希望能够找出推翻 SERN 的办法。她



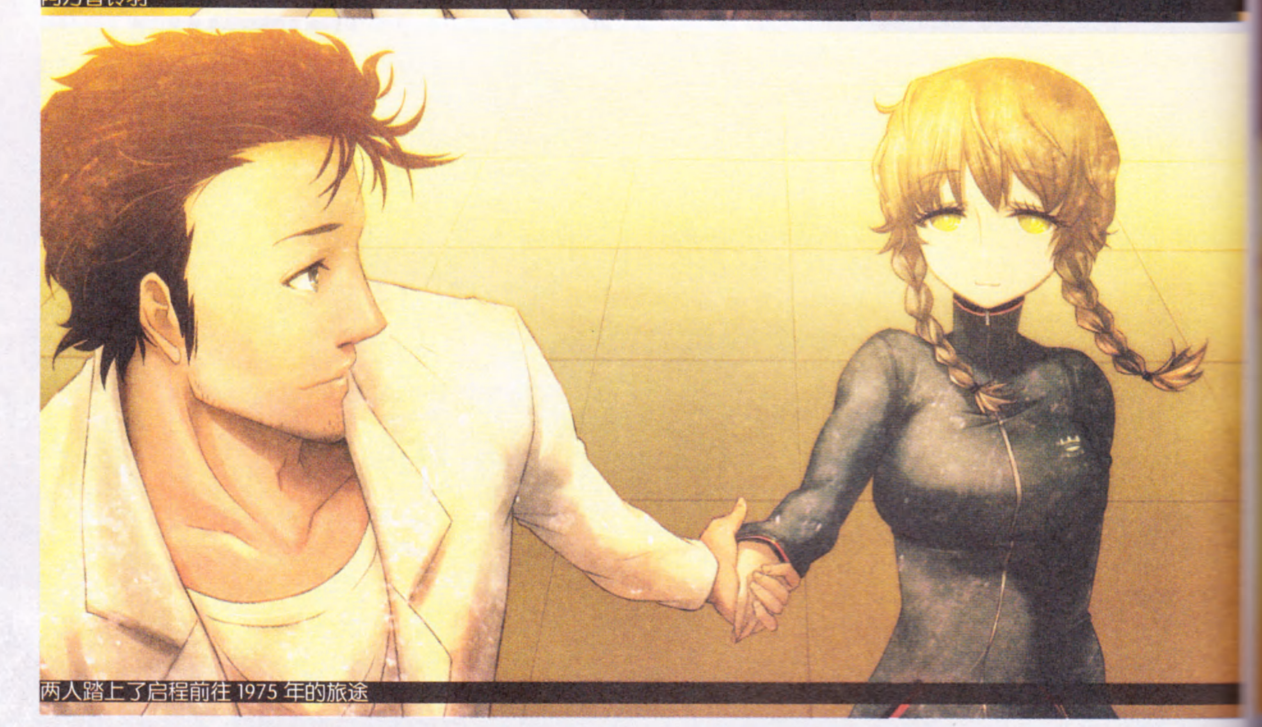
夕阳下少女挺胸直立

在网络上化名 John Titor 到处寻找古老的梦幻 PC IBN 5100，只有找到这台梦幻的 PC 才有可能推翻 SERN 的集权统治。然而讽刺地是，原本已经拿到 IBN 5100 的冈部却因为此前的 D-mail 实验重置了世界线，好不容易得到的梦幻 PC 得而复失。

由于之前的实验中发送的 D-mail 造成了世界线的变动，当务之急是重新找回 IBN 5100 并利用该机器将世界线 α 修正回复到**まゆり**不会死亡的世界线 β 上。『Steins；Gate』此后的剧情基本上是一本道发展，不过每一个章节也另有某个女主角自己的个别结局。每一个个别结局都各有自身特有的意义，其中第六章的铃羽结局最让人震撼也最引起深思：

当铃羽告知其未来人身份后，她决定利用自己乘坐的时间机器回到 1975 年来取得 IBN 5100，不过之前的一场大雨导致机器故障无法使用。于是冈部一行人连同铃羽着手修复她乘坐的时间机器，在一边修复机器的过程中一边也替铃羽寻找她父亲的下落。时间机器终于在众人的努力下被修复，而且铃羽也得知了自己父亲的身份，在感人的离别中她坐上时间机器前往过去完成自己的使命。就在众人满怀着希望和期待等候着取回梦幻 PC 的铃羽再一次出现在他们面前的时候，收到的却是一封铃羽来自十年前的亲笔信，信中充斥着绝望和无奈：原来修复好的时间机器依然存在故障，她回到 1975 年后便失去了记忆，完全忘记了自己的任务。当她经过了二十余年后终于恢复记忆想起使命时，早已经错过了取回梦幻 PC 的机会，绝望的她只能以死谢罪。如果想要避免这悲惨的结局，只有发送 D-mail 才能做到，但付出的代价就是此前共同修理时间机器的经历化为乌有，铃羽好不容易找到父亲的记忆也全部付诸流水。在这里如果玩家决定不发送 D-mail 便可以进入铃羽结局，不愿意放弃与铃羽的回忆，也不愿意面对青梅竹马的死亡，冈部只能一次又一次地重复逃避。他使用 timeleap 机器重复


阿万音铃羽


两人踏上了启程前往 1975 年的旅途

回到四十八小时前的过去，经历一次又一次修复铃羽的时间机器的过程，然后再次重置记忆周而复始。

几百次、几千次，永远没有尽头的重复将冈部的精神严重摧残，道德观也限于崩溃的边缘，既然“timeleap 后一切都会回复原状”，他甚至可以拿朋友的生命来冒险取乐以寻求刺激，心灵在此时已经一步步走向了死亡。以这样一个洞悉人性的黯淡收尾拿来当作结局已经相当出色，但游戏将这个结局更升华到了另一个高度。

冈部的怪异被铃羽觉察到，并提出一个建议。与其在毫无希望的轮回中杀死自己的灵魂，不如将命运赌在那吉凶未卜的已然故障的时间机器上，两人踏上了启程前往 1975 年的旅途，也许前途艰难，但他们相信利用 25 年的时间一定可以找出某种应对的方法。背后是万丈深渊，前方是惊涛骇浪，只有一扇开启着缝隙的写着希望与绝望大门等候着他们，没有比这个再适合作为科幻作品的结尾了。

其余的个别结局虽然不如铃羽结局，但也各有自身独到之处：菲利斯结局的疏离感；鲁卡结局的负罪感；萌郁作为敌对者让人无比憎恨，但她悲惨的命运也让读者们不由得同情这个弱者；天王寺小妹妹的黑化令人心里发颤，将憎恨、迁怒等等负面感情表现得淋漓尽致；红莉栖结局留下的遗憾和不甘，每一个部分都表现得相当出色。

冈部排除万难付出莫大的牺牲后终于得到了可以改变世界线的关键道具 IBN 5100，离拯救青梅竹马生命进而拯救世界让未来不至于陷入被 SERN 控制的命运，只差最后临门一脚了。然而这一脚却要付出让人难以承受的代价，原来一切悲剧的根源来自未来道具研究所无意中发明的时间机器，要扭转世界线必须让时间机器的存在不为人知，甚至包括自己。IBN 5100 可以清除 SERN 主数据库有关 D-mail 的一切资料，正是 SERN 记录下的这条资料使得世界线从 β 变动到 α。

然而 SERN 所记录下的那条 D-mail 恰好对应着红莉栖是否被刺杀这一关键。正如世界线 α 中**まゆり**无法规避死亡的命运那样，在世界线 β 中红莉栖也注定会在那一刻被利刃刺中倒在仓库的血泊之中。这一路走来，如果没有红莉栖的大力协助、如果没有红莉栖在背后的默默支持，冈部伦太郎根本不会获得再一次重来的机会。但是不放弃红莉栖的话，那么未来等待着众人的命运必然悲惨无比而且绝无挽回的余地——这怎么看都是一个类似『蝴蝶效应』的悲剧结局，但『Steins；Gate』没有让所有希望圆满的读者失望。True End 以快刀斩乱麻的气势一气解决了所有的问题，每个人最终都获得了应有的幸福，最好的故事拥有一个最棒的 Good end，那才是真正的一级棒！这才是 Steins；Gate——终极的命运之石的抉择。



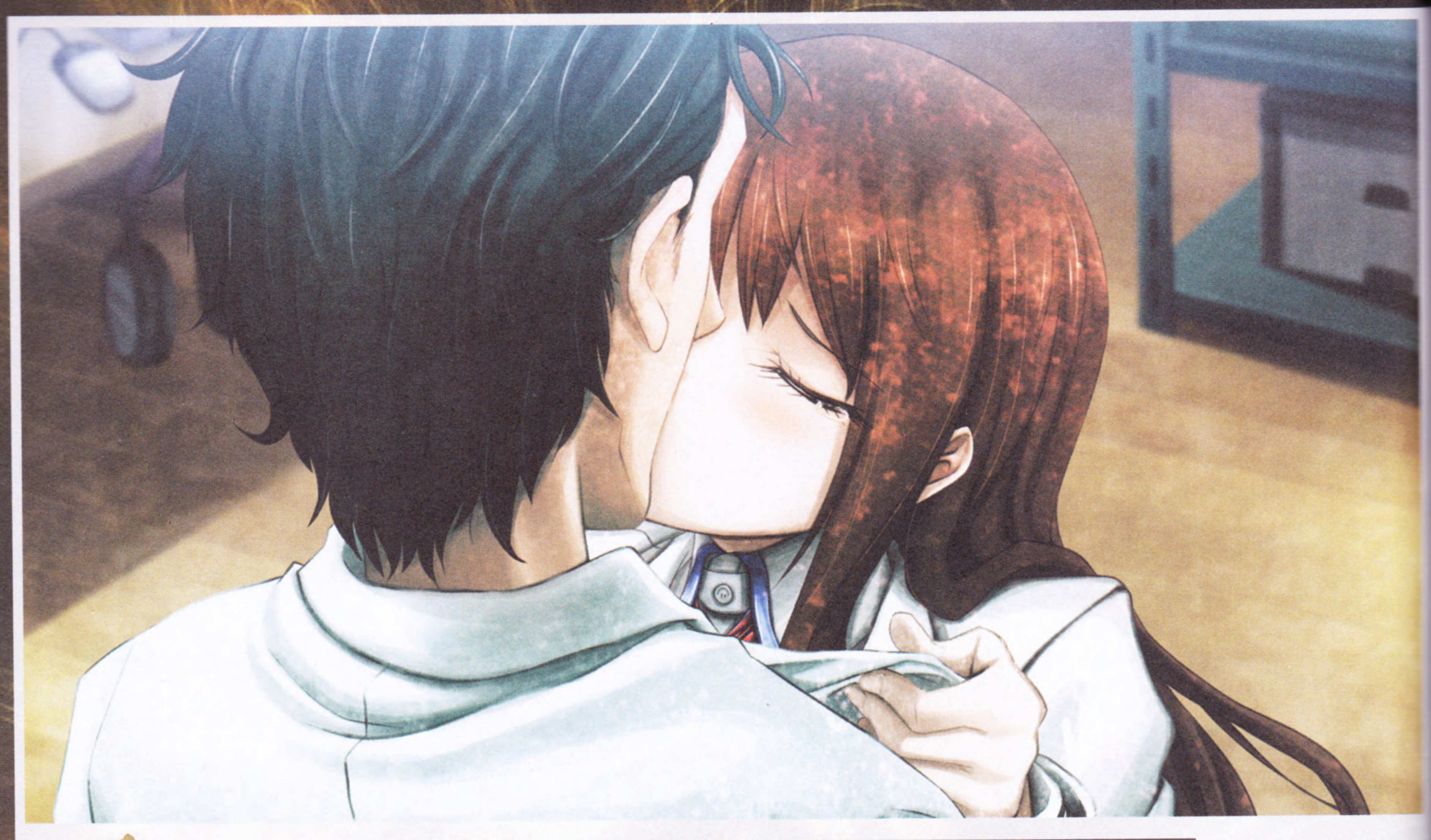
红莉栖被刺



青梅竹马爆头



对于有些爱吹毛求疵的玩家来说，也许会认为将这么一个有着足够深度尚能进一步深入挖掘的作品，简单地处理成青春爱情小说是一件非常遗憾的事情。“说到底这只是一个自说自话的大团圆结局，SERN 以后怎么样了，未来还会不会发生诸如世界大战之类的悲惨事件？”压根就没有给出解答嘛。的确如此，尽管安置了一个如此庞大的攸关世界命运的宏大主题，但其本质依然只是一个封闭式的寻求逻辑快乐的青春小说。不过忽视这些小小的遗憾的话，『Steins；Gate』确实已然是一个极为成功的 Time Travel 系作品，即便和那 Time Travel 系 GALGAME 黄金时代相比也毫不逊色。



知识关乎事物，智慧关乎人生——知识可以传授，智慧无法转让

GALGAME 中的 Time Travel 系历史悠久，在 90 年代中期曾有过一段辉煌的黄金时期，特别是一代鬼才**剣乃ゆきひろ**的横空出世，将这一题材推到一个难以企及的高度，对未来的游戏起到了直接或间接的莫大影响。于 1994 年 7 月 22 日发售的『Desire』是第一款正统时间旅行系游戏，在商业和声誉这两方面此款游戏都获得了非凡的成功，SS 移植销量一举突破了十万大关，其剧情也被评价为感动了百万人的那个监督的亮剑之作。『Desire』的大获成功让敏锐的制作者们意识到，原本视作不登大雅之堂的 PC 美少女游戏居然还蕴藏着如此深厚的潜力，一时间横跨各类软硬科幻、心理学、社会学、内涵哲学的作品纷纷登场，大大推进了电子小说的发展和进化。当然将电子小说的发展归功于某一款游戏的出现过于偏激，毕竟 PC 美少女游戏其开放的制作环境、相对低廉的制作成本、偏重于文本体验的游戏方式都决定了此类游戏必然会走上一条以剧情取胜靠内涵出奇的道路，但如果没有如**剣乃ゆきひろ**（后改名菅野**ひろゆき**）、蛭田昌人、**大槻涼樹**、**高橋龍也**等这些早期天才制作人的探索和努力，那么美少女游戏的发展未必能如此高速和发达。



纯正时间旅行科幻作品因为对作者的要求较高，既不能出现明显的逻辑错误又必须兼顾情节的戏剧性，但又不能太都合主义（注）否则会失去严肃性，只有少数兼通文理的人方能驾驭。电子小说类中较为著名的时间旅行作品数量相对不多，主要集中在少数几位制作人手中。其中较为出名的有以下数款作品，以回到过去改变命运为主题强调因果论的『**遙かなる時空の中で**』；传统时间悖论型作品『Desire ~背德之螺旋~』（以下简称 Desire）；平行世界、多重世界的代表作『**この世の果てで恋を唄う**



【注】都合主义：又称“方便主义”，推理故事中的一种写法，舍弃写实主义合乎时间逻辑的叙事手法，选择非合理的、荒谬和刻意安排的方式处理情节。

少女 YU-NO』（以下简称 YU-NO）；不同时间轴的不同主角的相遇『EXODUS Guilty』（以下简称 EG）；封闭世界中无限轮回的『Never7 -the end of infinity-』（以下简称 N7）、『3days』；以及误导读者对时空正确认知的叙述性诡计作品『Ever17 -the out of infinity-』（以下简称 E17）和反其道而行之的『Remember11 -the age of infinity-』（以下简称 R11）。虽然还另有一些零星的有关时间旅行内容或情节的作品，但因其时间旅行成分并不占重要地位（如『龙骑士 4』、『雷顿教授与最后的时间旅行』等），所以不便一一列出。

除此以外，尚有几组特殊的作品，即转生系和 loop 系作品，该类作品的阅读快感和创作理念和 Time Travel 系作品风格相似，其中转生系的代表『久远之绊』、loop 系的代表『CROSS† CHANNEL』以及两者风格的结合体『Air』，都是对业界影响深远不可或缺的杰作。

不过由于转生和 loop 大多欠缺 SF 成分，所以不适合做笔者此文的考察对象，如果可能的话会在将来某篇论述 Loop 系的拙作中详细分析。简而言之，美少女系中 Time Travel 类作品一般公认有两大显流，即**剣乃ゆきひろ**为代表的硬科幻 Travel 类作品『Desire』、『YU-NO』、『EG』和以中泽工、打越钢太郎为代表的软科幻 Infinity 类作品『N7』、『E17』、『R11』。『Steins；Gate』分别吸收了这两大主流的优点，是继『YU-NO』推出十年后最有资格被称为继承者的作品。

『Steins；Gate』到底吸收了以上这些作品的哪些优点？继承了前辈们的哪些特征？为何是它而不是其他作品接过『YU-NO』的衣钵？相信这个问题是不少 GALGAME 爱好者所好奇的。笔者虽然不才但愿意提出一些个人意见，鉴于枯燥乏味的理论分析并非我们这些游戏爱好者所喜闻乐见的类型，不如以直接的游戏比游戏的方式来进行。笔者为此所选择的游戏分别为时间悖论型作品『Desire』、平行世界代表『YU-NO』、时空错认骗局型作品『E17』以及改变命运式的因果论最新作『Steins；Gate』。

Time Travel 作为发展剧情的要素，有着相当大的限制条件，它往往只有在一个封闭式的环境下才能达到逻辑上的圆满，严格地来说 TT 系是推理小说的一种变体，读者的阅读体验往往类似攀登水上乐园的冲浪滑梯，缓慢而痛苦的上坡，快速而轻松的下坡。为了获得最后数十页解谜的快感，往往要忍受数百页的枯燥无味。如果说读者早已习惯了忍受阅读小说时的枯燥，而影视的篇幅限制又使得读者的忍受力尚在一个可接受的范围内，那么对于游戏来说，如何调和这对矛盾就至关重要了。菅野**ひろゆき**、打越钢太郎、林直孝这老中新三代制作人分别给出了自己的答案。



▲ EXODUS Guilty

▲遥远时空中

DREAM

Misuzu
神尾観鈴
Kamio

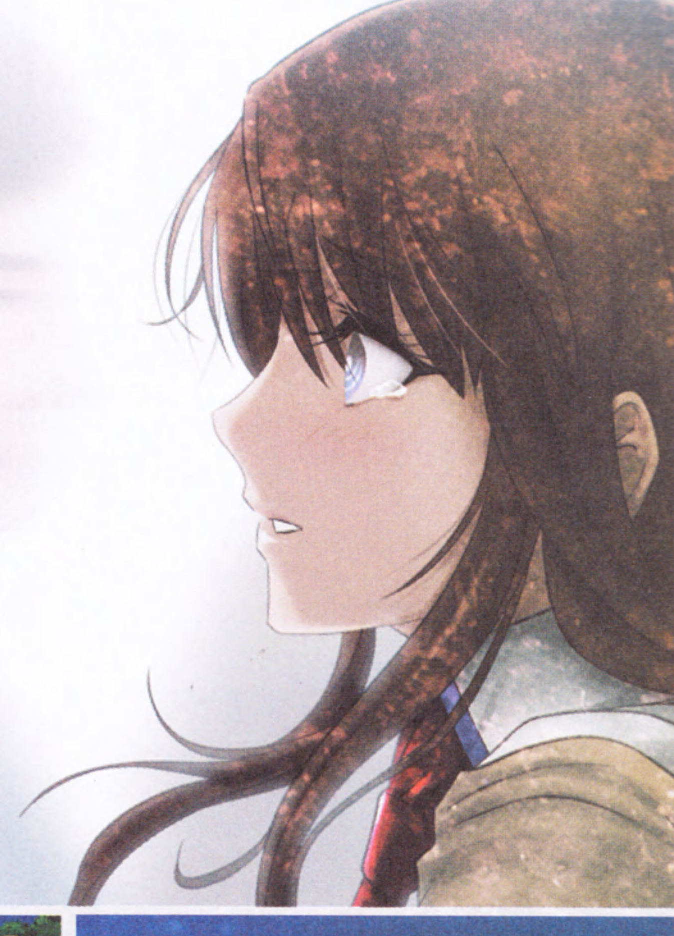
chapter1

▲ air

现在，我知道我是谁了，你们知道你们是谁了吗？你们这些还魂尸！

——海因莱因

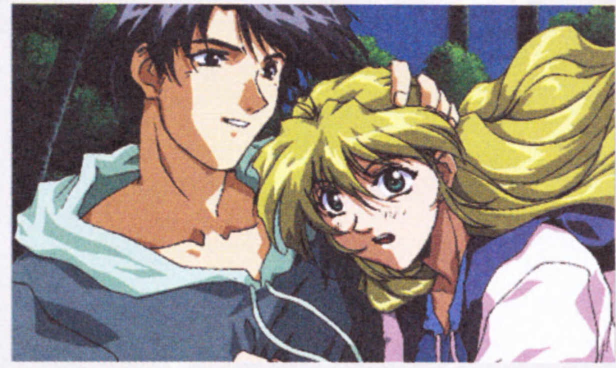




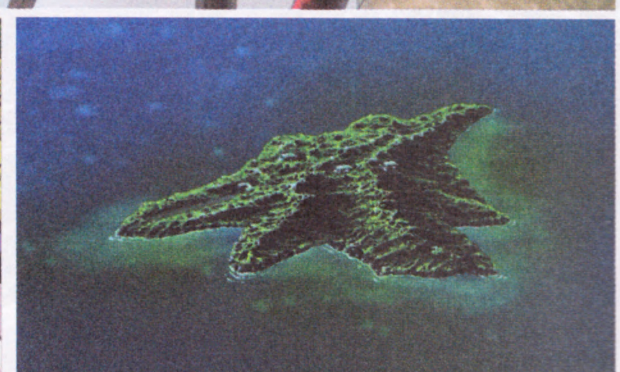
黎明期的『Desire』是款完全封闭式的TTR作品，是一个以传统时间悖论为主干的游戏。其剧情为：人生赢家花花公子记者Albert获得前往封闭的科研岛屿“Desire”独家采访的机会，而且他的现女友Makoto正是该岛的研究主任。乍看这将是一个干柴烈火在床上完成采访的故事，但随着Albert抵达岛上后，事情向着意想不到的方向急速发展。

“Desire”非但不是一个正经的科研机构，其真实面目是将人体改造成生物兵器的可怕的军事附属研究组织。而AL的女友Makoto也在短短数日内性格大变和他几乎形同路人。AL在追查“Desire”真相的过程中偶然在海滩上救助了丧失记忆的12岁少女，少女的名字叫做Tina。男主角一边追查一边肩负起照顾小女孩的责任，并直接和岛上的最高负责人Stella女博士产生冲突，在逃避因改造而疯狂的副所长博士古斯塔夫追击的过程中，他和Tina二人不慎掉入了“Desire”内部的神秘研究装置中，等到醒来发现岛上已经空无一人，他们不但失去了所有的交通工具也无法和外界取得联络。

两人在岛上如父女般一起生活了六年时间，随着少女年龄的增长，两人也最终变成了恋人。不知不觉中少女也独立吸收了Stella博士所遗留下的研究资料，掌握了岛中所有的尖端科学技术。六年后的某一天，突然间小岛上雷电交加，当初害得他们坠入研究机器的疯狂科学家古斯塔夫也出现在了岛上。Tina为了救出AL只好将AL关在机器中，她自己则留在设施中操作机器。一道闪光之后，Albert发现自己身处六年前发生事故的那天，醒来时看到的是Makoto那担心不已的脸庞，而Tina却消失得无影无踪，能够证明她存在的依据是他们在封闭的岛屿中



海因莱因留下的唯一一张合照



desire



Tina为了救出AL只好将AL关在机器中



少女的名字叫做Tina



不光是肉体甚至连心灵都背叛了男友



在被古斯塔夫追击的过程中

留下的唯一一张合照。

『Desire』分为 Albert 章和 Makoto 章，男女主角通过不同视角观测同一事件的不同侧重点，这样一来既可以进行更为巧妙的布局又不至于导致故事含糊不清，在当时可谓一大创新之举。当玩家将男女主人公线分别通关后会再追加一条 Stella 线，在这条线中原先一些尚未解答的谜团终于被揭晓。原来 Stella 真名叫 Martina, 她真正的身份就是长大后的 Tina。Tina 将 AL 送回原来的世界后便卷入了时间罅隙漂流到二十年前，被军方救起后和他们合作开发“Desire”岛，其真正用意正是为了再一次将 AL 召唤到岛上。未来的 Stella 博士在事故那晚也会被卷入爆炸，肉体恢复到 12 岁的模样并失去记忆，并被来到海滩散心的 AL 救起。



就 90 年代而言，这样的剧情的确相当新颖，不过也存在着非常多的问题。比如其独特的双主角视点的设定，固然是前人所未想过的（但这并不是第一款利用多主角来叙事的游戏，龙骑士 4 中一样将故事分别交予主角和来自未来的自己来讲述），但也带来了如何代入的问题。Albert 篇还好 Makoto 章就有非常严重的问题：设定上 Makoto 是 Albert 的女友，但 Albert 篇中 Makoto 非但不像玩家们预想的那样热情欢迎自己反而性情大变，视主角为路人。Makoto 篇中虽然做出解释，原来是受到了催眠才做出不由自主的事情，但对于习惯将自身带入男主角的玩家来说始终不是一件愉快的事情。况且

随着情节的推进 Makoto 不再是单纯地被操纵，不光是肉体甚至连心灵都背叛了男友，此后一直受到各方面的诘问。这个设定充分体现了剑丘对女性角色的独到见解，他笔下的女子并非依赖男性的柔弱女性，而是有着稳定的事业在各方面都有突出成就的精英份子，独立自强不轻易为人所动是她们共同的特征，但内心深处都渴望爱情渴望让具有安全感的男性来拥抱，坚强的外壳是她们用来保护自己的伪装，一旦被外力打破则很可能迅速被攻陷。

而身处电子小说尚未发展成熟的时代，『Desire』的操作方式也许也不符合现在玩家们的习惯，要发展剧情切换场景必须选择相应的选项。比如 Albert 刚下飞机时，要想离开机场必须先选择在文字选择框中观察周边环境数次，然后选择正确的对象对话数次，玩过早期文字 MUD 类游戏的朋友应该深有体会，其过程相当繁琐。其本意是通过和游戏内主角同步的操作加深玩家的代入感，如一段理想中的对话场景应该是这样的：玩家所控制的主角 A 选择和 NPC 角色 B 对话一次，对话进行到途中某话题中断；玩家选择察言观色发现角色 B 似乎有什么内容隐藏起来没有说出，再次选择对话后由主角 A 指出破绽最终逼迫角色 B 吐露真情。理论上这样的做法确实符合常理，不过现实中的对话和察言观色可以同步进行，在对话的同时就可以根据对方的语义和表情完成 logic 分析，然后选择合适的后续话题，其过程是无缝衔接的。但游戏中选择察言观色和对话是两个操作过程，会形成游戏过程的实际中断和玩家思维的断层，如果常常遭遇打断这样反而不容易提高代入感。随着泣系的流行和萌文化的发展，这种旧时代的产物如今已经难寻踪迹了，取而代之的是更符合人们一般阅读体验的有声读物。

『Steins；Gate』则在操作方式上采取了相当激进的态度：干脆地抛弃了传统的选择支决定结局的游戏方式。通篇没有一个选择支，游戏中手机的作用异常重要，由于有 D-mail 的存在，想要达成个别女主角结局的话就必须在是否发送上做出选择。这设定基本上完美地达成了无缝阅读这一目的，因为手机是我们现在生活中不可或缺的工具，再怎么繁忙收到短信总能抽出些许空闲时间看一眼并回复。

是否发送 D-mail 来决定结局也有效地避免了 GALGAME 常有的一个弊病，即玩家选择的分支发展和玩家的期待不符所产生的违和感（例如『School day』，玩家做出的选择完全不能体现在游戏中，游戏主角和玩家之间的认知错误所带来的违和感是该游戏的最大特色之一）。如果想要在『Steins；Gate』达成 Trun End 更要达成一连串地狱单骑式的短信回复，十余封短信中只要一封回复不得体就会错失达成真结局的机会，而且更可怕的是这些短信本身并不存在明显的 logic 引导玩家做出正确的选择。正因为如此，唯一正确的世界线让厨二主角称为“Steins；Gate”线，即由德语石和英语门组成的一个并无意义的生造词。没错，就是并没有什么特别的意义，近似于瞎蒙猜中的大奖。

除此以外『Desire』还存在几个 logic 上难以自圆其说的问题，为何遭遇的是同样的事故 Albert 和 Stella 却结果完全不同，而同样被卷入事故的古斯塔夫又去了何处为什么一直要到六年后才突然出现，无论组织多么严密逻辑多么清晰的 TTR 类作品似乎都避免不了这样严厉的诘问，『Desire』如此『Steins；Gate』也无法规避。相对而言『Steins；Gate』在意外性上稍胜『Desire』一筹但也更都合主义。



我们没有撒谎，我们只是没有说出不想说的部分——美国律师们如何应付法官



剑乃的『Desire』还仅仅是小试牛刀，『YU-NO』才是他生涯的最高杰作，自此以后此类游戏再难以有所突破，甚至他自己此后都没有交出过更让人满意的答卷。Kid 的 Infinity 系列则另辟蹊径，从另一个角度发扬 Time Travel 的魅力，其中的佼佼者就是构思巧妙的叙述性诡计杰作『E17』。

游戏剧情大致为：LeMU 是一个建立在深达海中近两百米的封闭建筑，兼有科研用途又是个观光乐园。但某天 LeMU 发生了不明原因的故障，结果有六名观光客连同一名导游被困深海之中无法脱出，他们七人在封闭的 LeMU 中冒险解谜寻求脱困的故事。游戏分为仓成武篇和少年篇，玩家分别扮演乐观青年仓成武和

因不明原因失去记忆的无名少年。然而谁能料到这个看似已经不稀奇的设定中隐藏着一个大的诡计：原来玩家经历的仓成武剧情和少年的剧情虽然大体上大同小异，看似可以视作同一个 GALGAME 的不同分支，其实是完全不同的两个时代。少年遭难的那次并非仓成武所遇上的事故，而是十七年后人为操纵的一起模仿犯罪。

17 年前的那场事故，最终八神可可无论如何都无法获得拯救，于是被书记附体的少年桑古木凉权和田中优便计划了这样一个拯救计划：再一次模拟出类似十七年前的事故，将 Blick Winkel（第三视点、拥有第四维的能力）引入少年的身体并欺骗他将此事件误认为十七年前的事件。游戏中的 BW 是一个特殊的存在，它远高于普通的三次元生物，是编剧参考了第四次元人即玩家们在游戏中的感想而反馈诞生的意识。『E17』不同于一般作品的最大特征就在于导入了 BW 这个存在，将玩家们从单纯的旁观者变成为直接参与者。

BW 在游戏的世界中能够存在的前提是，它在很大程度上吻合着玩家的心态，是编剧充分以玩家为立场从玩家的角度来考虑后塑造的角色。『E17』四个支线结局也不仅仅是普通意义上的个别人结局，而是玩家代为 BW 重拾两



▲可可在 17 年后被玩家——第三视点所拯救。

次经历的回忆。当BW了解贯通了两个时代的一切重新回想起自己的身份，便能够行使自己身为更高次元生物的特别能力拯救十七年前的仓成武和八神可可。这种能力以主观意识来驱动，被观测到方才存在，换句话说也就是当玩家们集体被忽悠认为拯救方案确实可行时，那么拯救行动也就必然成功了。『E17』有着高度完美的逻辑结构，但也存在着相当多的缺憾。少年潜入深达400米的海中LBH研究所的描写，虽然可以用CURE身体强化和BW创造奇迹来解释，但这样反常识的都合主义的草率剧情不可避免地伤害到剧本的可信度，以至于被有些人笑称为只要BW上了身就是春哥来了也不怕。更为重要的是BW能够成立的前提条件是玩家给予“我相信”的背书，如果玩家认为不使用任何辅助器材无法深潜400米，那么无论BW如何全能全知少年北斗身体能力如何出众都无法救助仓成武。所以在此处制作者采取了近似强迫的方式让事件先成立，违背了BW的先观测先判断然后造成结果的原则。也许有人会反驳说：“在此刻玩家们是希望拯救行动获得成功的，由于真实世界的玩家也只是三次元人所以无法在常规观念的限制下思考出方法，但BW是拥有第四维能力的超人，那么他想出做到常人无法理解的奇迹又有什么好意外的。”不过他们并没有想到这种说法存在一个盲点，即默认玩家此时的想法是希望拯救行动成功，万一玩家性格扭曲偏偏认定悲剧才能完美呢，万一他是一个被麻枝洗过脑不死人不倒霉不扭曲就不满意的三不主义者呢？他既是玩家又是BW的化身，那么破灭式的结局才是这种玩家所期待的发展，制作者必然无法满足该类玩家的希望，BW反倒束缚了制作人自己的手脚。制作人不应该不考虑到这些可能脑残的玩家的想法——不不不，我的意思是说对GALGAME制作公司来说，这些脑残的玩家往往才是真正的衣食父母，所以应该把他们供起来，比如说搞个全灭结局BW也死翘翘不是挺好嘛。产生这个矛盾的原因是作者和读者始终是不同的个体，无论作者如何巧妙地诱导读者顺着他的创作思路前进但终究不能替代，如何解读作品的选择权在读者手中。

『E17』的BW发前人所未想，的确超越时代，然而无论构想如何超越时代，当同一构想被反复使用数次、数十次后，也只能被看成是一个缺乏想象力的点子了。不幸地是打越钢太郎偏偏是一个不断重复过去的男人，再好的Idea也架不住他拼着老命重复使用。半成品『R11』姑且不谈，其转投CHUNSOFT的新作『极限脱出～9人9时间9房间』就是一个让人无力吐槽的作品，乍一看这是一个极其有趣的游戏，将简单的数字跟组合玩到了极限，解谜脱出部分也颇有紧张感。然而结局却让人难以接受，简而言之就是另一个『E17』。而且更可笑的是『E17』好歹还是借助BW的能力救助原时空不可能获得拯救的人们，『999』所做的则是帮助女主角解开最后的谜题改变过去的命运。可是这所谓谜题呢，是一个小学三年级生都能



▲月海“阿姨”第二次水中救人时，就有过一次给玩家的暗示。

▲仓成武无视水压的潜水是本作比较牵强的设定之一。





[illegible]的数独题，这不得不让我觉得会因为这种程度的题目卡住送掉性命的女孩也许死了更幸福些呢。顺便说句题外话，女主角还是个贫乳，反倒是游戏中最拥有超级电脑技能的八代是个可以乳摇的豪乳妹。不过悲剧的是她已经年届40还有一对子女，玩家们纷纷表示不能接受。

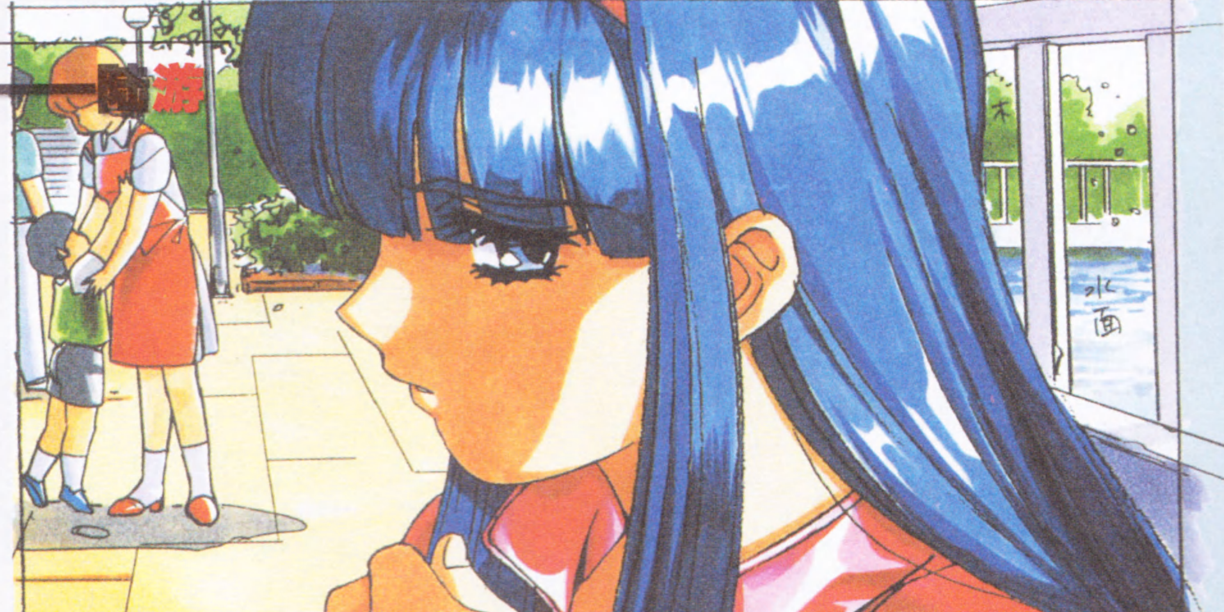
与『E17』一样，『Steins；Gate』也将最终解决方案归结为主观认定论，随着量子物理学的普及（伪），如今的时间旅行系作品都将那可怜的或死或不死的猫作为唯一的解答，让我这个爱猫份子泪流满面扼腕叹息。不过相对于『E17』那足以搞死人脑子的BW，『Steins；Gate』的主观认定论则简单得多，凤凰院凶真自身所认知到的事实自动由因果律背书，从而成为该世界线中无法违逆的进程。而能够改变世界线的D-mail说穿了就是那可怜的猫，因为凤凰院同学不能确定收信者会不会依照mail的指示行动，无法事先做出判断而已。

是不是觉得这设定实在很无聊也不够内涵？不过一个TTR故事能够好看就足以吸引人了。这点正是『Steins；Gate』的最大优点。林直孝的文笔相比起打越钢太郎可强多了，如果说『E17』的骨干——完美的逻辑结构和精巧的布局是它的强项的话，那么组成它的血肉部分就相对比较平庸了——人物塑造中月海和空虽然非常出色，而两个时代的少年就全无特点。固然这是因为少年被BW附身作为玩家意识的代表不可能拥有太强烈的个性。除此以外游戏中的对话大多数情况下也比较枯燥乏味，为了骗过读者营造出两起事件是同一出戏的感觉，绝大多数场景和对话都大同小异，配之打越那相对平凡的文笔更使人看得昏昏欲睡。这不得不说是一大遗憾，为什么完美的布局和精彩的情节就不能共存呢？



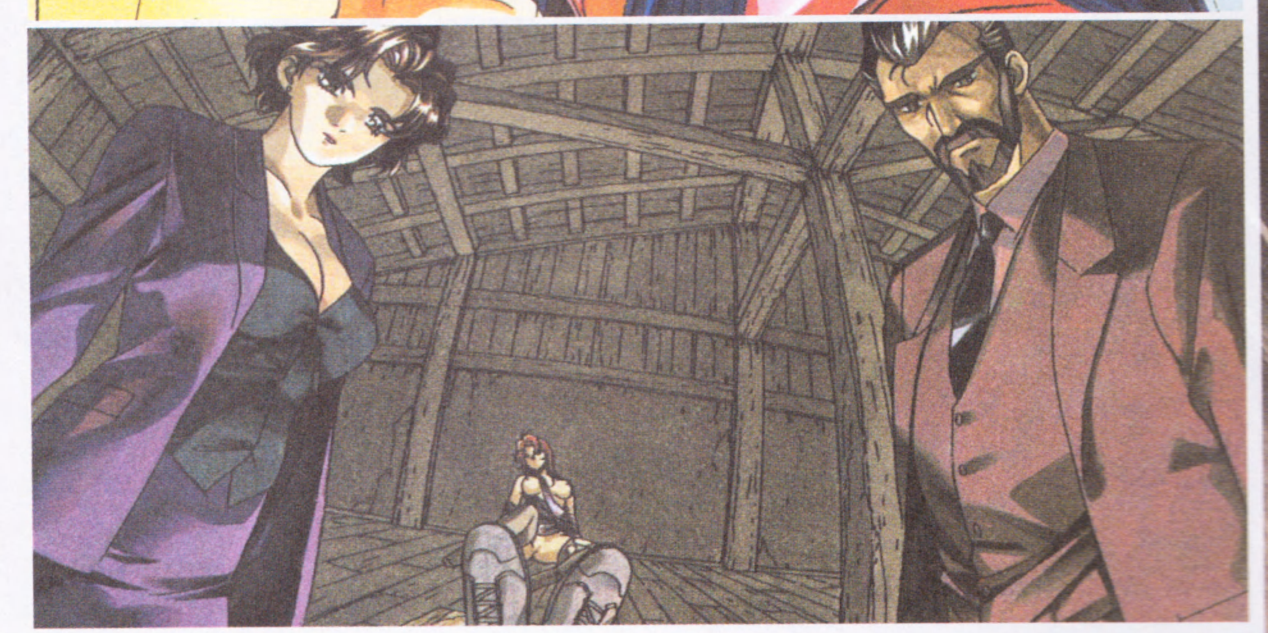
文章本天成，妙手偶得之——[illegible]游

无论是『Desire』还是『E17』，虽然在某个方面都有着非常明显的优点，但也都存在着一定的缺陷。『Desire』除了操作模式偏旧这种年轻时犯的错外，还有进入主线太晚通篇太慢热的问题；『E17』虽安排了一个封闭式的危机四伏的环境，但主角们的表现实在太悠闲了压根不像是遭遇了灾难。而其余诸如『Never7』、『EXODUS Guilty』等作品问题更多。『Never7』结构和主角设定上有着非常严重的缺陷，让整个故事显得非常没有说服力；『EXODUS Guilty』的三线剧情衔接上有严重问题，最后的主题过于牵强不能起到统合的作用。由此可见想要创造出一个让人满意基本没有缺点的Time Travel作品是多么困难，如果这样的作品真的存在那几乎可以被称为奇迹——而这奇迹确确实实地存在着！



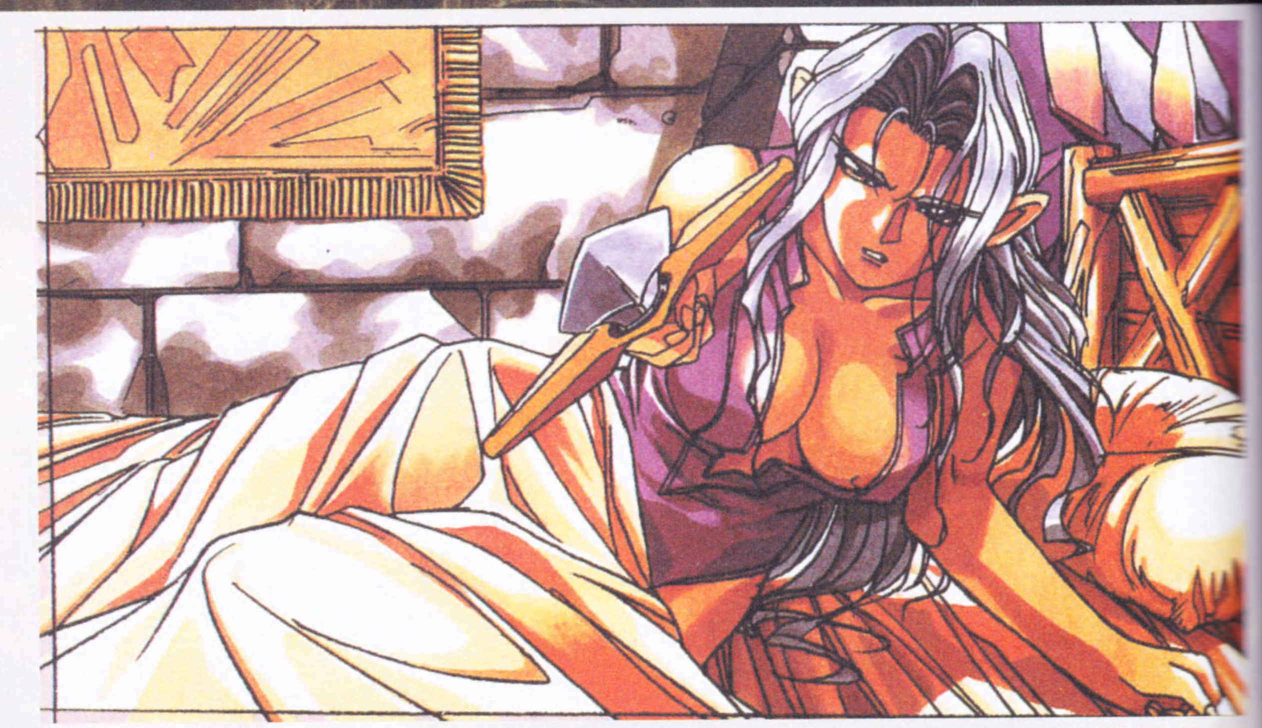
『YU-NO』是现存的电子小说Time Travel类的一个奇迹，其系统和剧情以近乎无瑕的游戏方式结合在一起，是上个世纪第一个能够在系统底层和剧情上层做到完美统一的作品。当然，如果稍微放低些要求的话，『Steins；Gate』也恰好是本世纪前十年中最后一个将两者完美结合统一的作品，如果不是唯一一个的话。

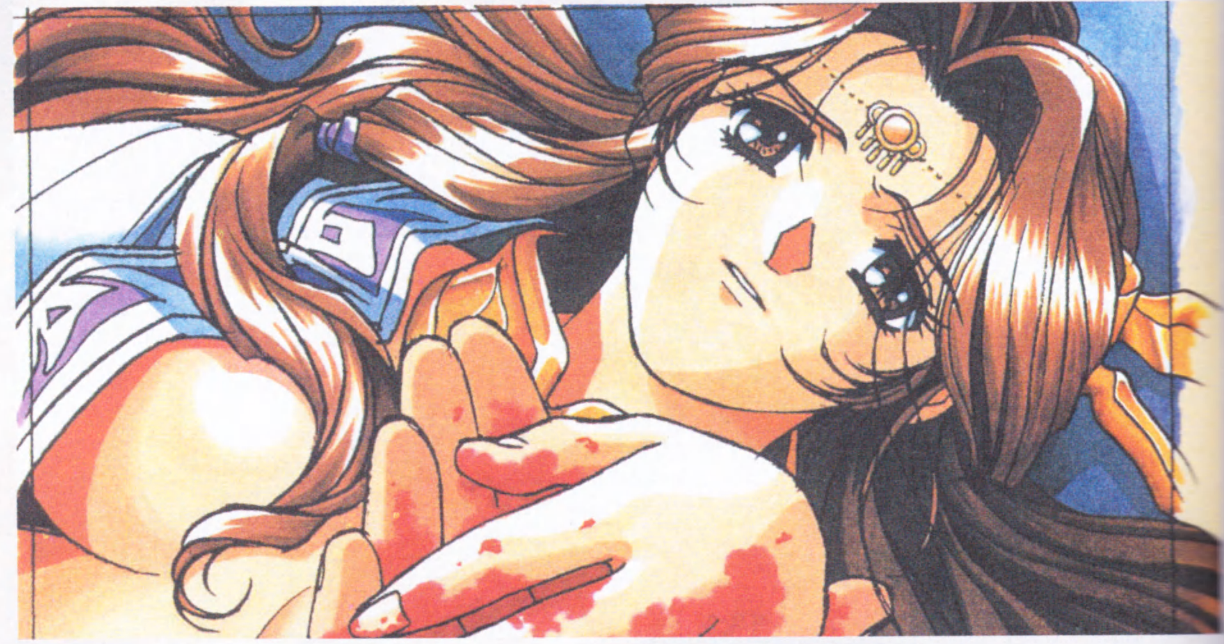
两款游戏的开篇非常相似，看似平平无奇的日常突然发生了惊天霹雳般的事件，当读者尚未从震惊中恢复过来的时候，又出现一百八十度的戏剧般转折，一切都恢复成原样仿佛什么都没有发生过一般。好比推开了一扇神奇的门，门对面是一个全新的广阔世界，其上写着危险二字。在充分调动了读者的好奇心



后又迫不及待地将门关上，只留下一条缝隙诱惑生人闯入其中。不过我并不是说其他作品的开篇不好，像『E17』开篇就既有悬念又保持着紧张感，不过有所欠缺的是过早限定了方向失去了一些神秘感，这点不如『YU-NO』大气。

在人物的塑造上，两者各有千秋，『Steins;Gate』在女性角色的塑造上较为成功，助手红莉栖和打工妹铃羽就算是放在美少女游戏史中也是独一无二的，她们的魅力远超现今那些脸谱化废萌化的工业流水线妹子。打工妹贵在真实，她的言行举止让读者看来真实可信有理有据；助手则独一无二，虽然年纪不大却让人觉得可靠安心，在自己擅长的领域上绝对不会让人失望，不过性格上也有让人怜惜的地方，对色情骚扰和2ch用语意外地没有抵抗力，既有可靠的大姐头属性又身兼开心果之能。『YU-NO』则在男主角的塑造上至今无人能出其右，仓成武确实是一个猛男，不过他行事鲁莽欠缺考虑；恶行双麻是个够酷的男人，可是自暴自弃的颓废样子让他的形象要扣掉几分；龙之芥的魅力虽然拔群，但说穿了终究只是个青春期少年罢了；黑须太一之流，他的幽默虽可远观但我可不想真的交上这么个朋友；至于凤凰院凶真同志？哦，我承认他是一个非常有魅力的厨二，遗憾的是他也只是一个厨二，直到最后也没有能够成为一个能够独当一面的成熟大人。难道没有汇集以上众人的优点，又弥补他们缺点的男主角吗？当然有，唯『YU-NO』的有马たくや一人。有马并非没有缺点，他一样有青春期少年所常有的缺点，甚至会犯一些愤青式的错误，不过他有错则改。如果说凤凰院这个角色留下的最大的遗憾是，他最终关心的只是自身利益和身边那为数甚少的友人，因为他的中二脾性使得游戏剧本中世界的命运男人的责任这些应该非常有张力的内容并没有好好地深入描写。而有马就是一个完善了个性发展，从男孩最终成长为一个男性一个父亲的真汉子，一个当之无愧的救世主。







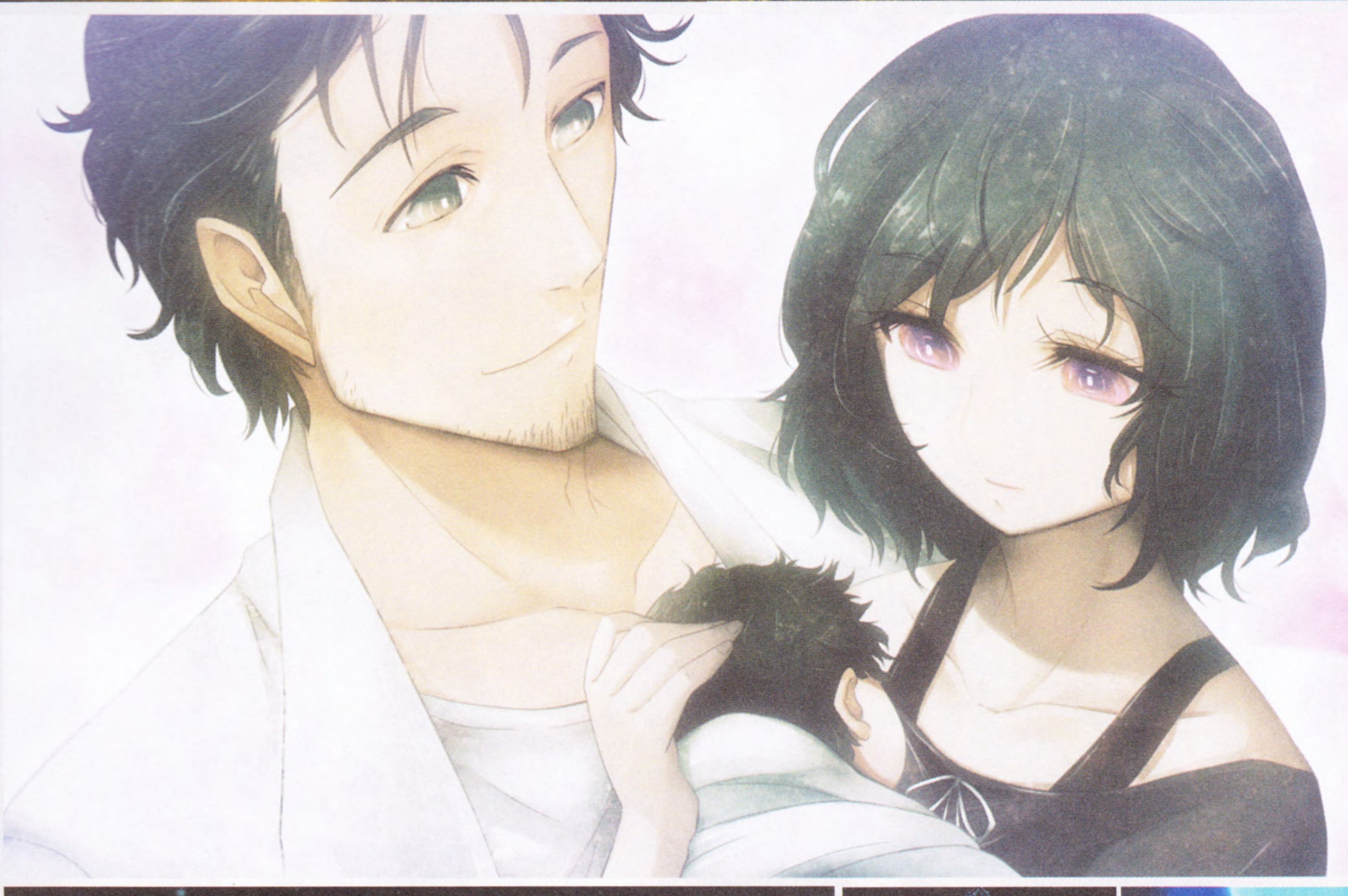


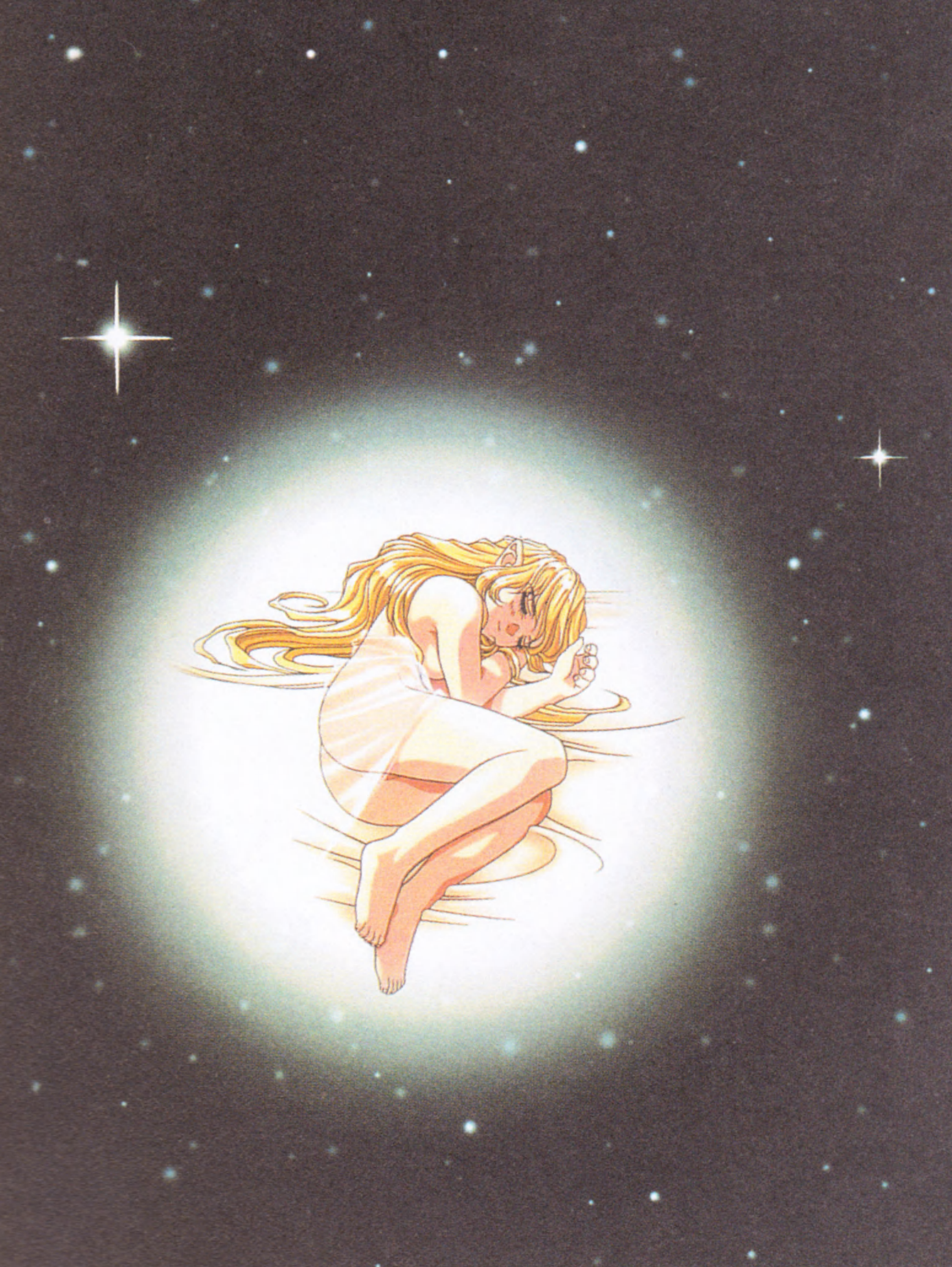
更难能可贵的是这两款游戏都拥有将游戏方式和剧情发展完美结合的系统。『Steins；Gate』可以说是近十年来最佳的系统之一，当然硬要找出缺点也不是不可能。我认为它的一本道（注）设计可以说是成也萧何败也萧何，铃羽 end 的震撼力和助手真 end 的感动无疑要感谢一本道的加成，但相对的就是造成了部分个别结局游离主题。曾有朋友批评说“我无论如何不能接受伪娘结局，这个结局完全游离了拯救世界的大目的，居然两个人就这么幸福了？人类的未来呢？世界的命运呢？难道他就如此自私！丝毫不考虑自己选择的责任？”这种说法未尝没有道理，不过我想指出一点，『Steins；Gate』在该结局之前的选择中给予了强烈的暗示，制作者本身是希望玩家不要进入这个结局法。不过一刀切直接砍掉伪娘 end 过于霸道才不得已将其保留。除此以外还有一点希望大家不要误会，并不是一本道让『Steins；Gate』的剧情发展变得精彩，而是它精彩的情节最适合用一本道的方式来表现，因为同样抛弃了传统选择肢方式进行游戏的『CHAOS;HEAD』就算不上成功。

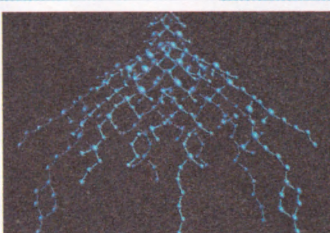
和被动地选择最佳表现形式的『Steins；Gate』不同，既结合解谜又巧妙地融入了平行世界特征的『YU-NO』才是无可争议的系统之王。它的杰出只有亲身经历一次游戏才能真正体会，如果可能的话请看过本文的玩家们无论如何都要尝试一次。试举一个简单的例子吧，主角有马在时空点 α 的保健室床上找到女主角 A 的学生证，在这个时空点上该道具没有任何作用；但到了时空点 β 再次遇上女主角 A 时就可以使用该道具了，如果你使用了它就可以进入新的平行世界 γ。玩家在游戏中需要不断地在不同的时空中寻找各种关键物品，然后在正确的时空点使用，解决了所有的谜题走遍现代篇的全部平行世界后，还有另一个全新的异世界等待着你。正是这点让『YU-NO』和其他作



【注】一本道：这里可不是指那个拍小电影的公司！而是说游戏中相对多结局的单线剧情处理方法。







▲平行世界模拟图

▲世界树幼苗



品不同。由于时间旅行作品自身的特殊性，一直以来存在着格局小人物少的弊病。『Desire』和『E17』这种封闭孤岛式的作品如此设定固然有剧本上的原因，连『Steins;Gate』也一样没有摆脱这个毛病。即使有 SREN 这样的可以大作文章的对象，可是最后还是用已经出场过的人物来凑数。封闭的逻辑本格的诡计看似就是时间旅行的一切，但正如本格推理小说的大本营日本诞生了点与线这种社会派推理那样，『YU-NO』也打破了时间旅行小说的局限，异世界篇将游戏中的世界扩张成宇宙规模的格局，同时有马在全新世界的经历使他成熟坚定可靠，从一个愤青少年变为有责任敢担当的慈父和英雄。涉及的场景之广人物刻画之深刻完全不像是一个 GALGAME，这样的游戏独一无二既是幸运又是遗憾，只能笑叹时事弄人了。

它的结局也耐人寻味，象征着纯洁和美的少女守护着象征智慧和真理的世界树幼苗，在时间和空间的尽头等待着也许永远不会到来的访客。如何解读这个结局交给了玩家们自身，其意境端看你如何悟道了。

无论笔者对科幻对时间旅行有多么偏爱，我也不得不承认现今的 GALGAME 市场已然不是那过去的黄金时代了，虽然市场繁荣昌盛远超于过去，推出的作品数量也大大多于往年，但已经不再是



十五年前那百花齐放的样子了。笔者并无意在这里做一副对废萌痛斥对内涵惋惜的无病呻吟状，不过各类软硬科幻的 GAL 类作品大量减少确是事实，自菅野**ひろゆき**因年岁增长日益深陷公司管理事务不再鬼才，自 kid 的 Infinity 系作品越来越复杂以至于到了 R11 都不能自圆其说遭遇评价销量双重滑铁卢，Time Travel 系作品已经式微整整四五年了。

将『Steins；Gate』称为 21 世纪的『YU-NO』是盛誉也是巨大的压力，诚然想要达到『YU-NO』的高度对即使已经如此优秀的『Steins；Gate』也是不可能的，但在这个青黄不接的时刻『Steins；Gate』的出现其意义确也非凡，重新唤醒了玩家们对时间旅行那封尘已久的回忆，让 Time Travel 的大旗再一次立于美少女游戏的最高峰！天哪！如果不是有『Steins；Gate』天知道我还能不能再等上十年！▲



如果，你被告知自己的生命只还有三个月的残余。
如果，政府向人民宣布我们的世界即将毁灭。
如果，做出什么样的努力都无法挽回将要失去的一切。

我们的人生，又会变成怎样?

寄给未来的一封短信



Beginning now,is the exceptional story of two weeks or so.

文／浅色回忆（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

原画：植田亮
剧本：健速
主题歌・片尾歌：川田麻美
BGM：I've
片头动画：神月社
制作出品：etude

人物介绍

苇野昴 ASHIYA SUBARU

CV：无



本作的主人公，因为出生后和某国民级电视剧的主人公很像而被岛上居民亲切地称为“小岩”，在岛上和父亲龙以及母亲海过着平静的三人生活。昴喜欢甜的东西以及传统的饭菜。虽然他平时是一个积极的人，但得知世界将要毁灭后也出现了迷惘。虽然是岛上唯一被抽中进入避难所的人，但对于他来说，这不是获救，而是“以全部世界交换一人之命的恶魔交易”。

日向夕阳 HINATA YOUHI

CV：安玖深音



和昴同年、住在隔壁的青梅竹马，习惯用“小岩”来称呼主角，母亲在童年时因为事故去世，现在和姐姐朝阳以及父亲三人住在一起。经常挂在嘴边的梦想是“做小岩的新娘”。因为两家的住宅靠得很近，所以她经常通过房间的窗户往返于主角和自己的房间。

日向朝阳 HINATA ASAHI

CV：岡本あさひ



夕阳的姐姐，比主角大四岁的日向家长女，也是昴的初恋对象。从今年开始在岛上的学校担任英语教师，负责昴的班级。性格温柔稳重，被学生们所倾慕。除了运动白痴以外，可以堪称完美女性的典范。

树青叶 ITSUKI AOBA

CV：青山ゆかり



主角的同学，玩伴兼好友。也许是因为家庭的构成是父亲加两个年长的哥哥，让她全身上下透出一股男生的爽利风格，在这个缺少男生的小岛上，是主角一同胡闹的死党成员。对任何事物都抱着努力的心态，为了在赛跑上赢过夕阳，用汗水填补着天分上的差距。

水守御波 MIZUMORI MINAMI

CV：夢篠さなぎ



今年春天转学到主角所在班级的少女。天生身体虚弱，性格文静，因为喜欢读书，而担任着图书委员一职。她的父亲是天文学者，搬到岛上一方面是为了工作，另一方面也是为了给御波一个良好的休养环境。她对于世界即将毁灭一事并不担心，反而还感到些许轻松。

八島宗一郎 YASHIMA SOUICHIROU

CV：柴田秀勝



经常穿着一件夏威夷衫、岛上最有钱的老爷爷，卖掉了拥有的公司后，因为兴趣而在后山进行温泉的挖掘工作，和昴的关系很好。

日向阳 HINATA YOU

CV：一条和矢



朝阳和夕阳的父亲，在苇野家的隔壁经营着岛上唯一一间咖啡店。有着和龙不同的温柔性格，在妻子不幸去世后一人将朝阳、夕阳两姐妹抚养成人。对主角很满意，经常在店内不忙的时候和主角做投接球练习，和主角开玩笑的必杀技是“两个都嫁给你吧，昴”。

苇野龙 ASHIYARYUU

CV：松涛エルザ



主人公的父亲，为人沉默寡言却十分值得信赖，被鱼协委托看管岛上的灯塔，在岛民中的威信很高。龙和阳从小就是玩伴，已经有三十多年的交情了。

苇野海 ASHIYA UMI

CV：かわしまりの



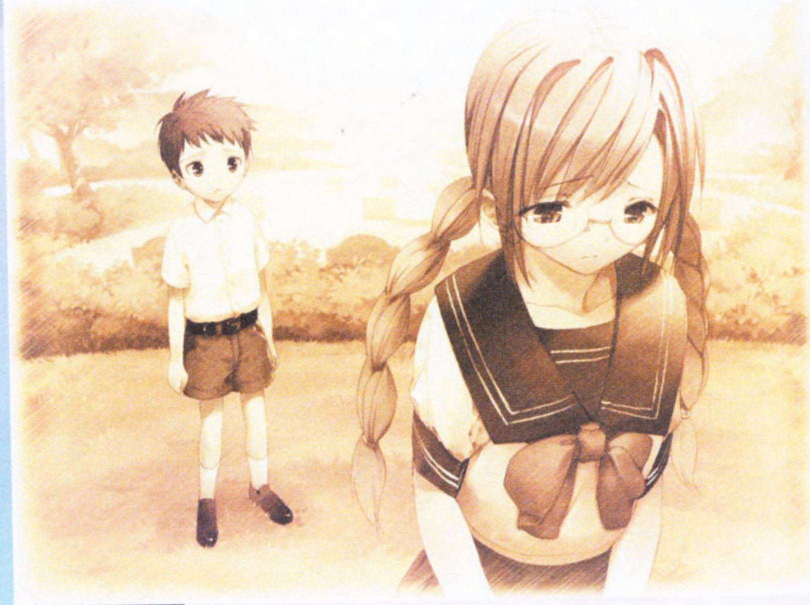
主角的母亲，虽然听说以前是个才女，不过现在则是有趣的家庭主妇，心情的波动会体现在料理上，对主角的恋爱情况意外的八卦和关心。

守护——日向朝阳

“我偶尔也觉得，‘日向朝阳’这个词有点过于沉重了。”

故事发生的地点是被碧海包围的一座小岛，像大多数作品中描绘的一样，岛上的小镇是安逸并精致的。开采碳矿的时代给这座岛屿留下了整洁的街道、漂亮的屋舍以及健全的配套设施。只有不到十位学生，却游泳池、图书馆、音乐教室样样俱全的岛上学校就是得益于那时的繁盛。随着碳矿的关闭，小镇上的人数也锐减到不足鼎盛时的三分之一。喧嚣过后是宁静，依靠着小岛上唯一的产业——渔业，岛民们倒是也乐于享受平凡和谐的生活。

主角苇野昴和他的朋友们也是如此，在七月的初夏，可以选择的活动丰富多彩，为即将举行的运动挥洒汗水，在金黄的沙滩和湛蓝的大海之间尽情畅游，或者干脆爬上山头，去和宗一郎爷爷挖不知道会不会有的温泉。连通小岛和本土的只是每天的定期船只，岛上的生活就像从纷杂的世界中被割裂出来的伊甸园那样，不管是从小就是邻居的日向姐妹，青梅竹马的青叶，还是刚刚转学来的御波，这里没有人会像都市人那样急匆匆地生活，日子就这样平缓





地流动着，大家都认为这是理所当然，所以没有人会去在意，因为只要一睁眼，一转头，一切就都会好好的在那里。

老师？姐姐？母亲？日向朝阳的日常就是在这三个角色中辗转变换。在学校里，她是从师范学校毕业后少有的回到岛上任教的老师。放学后，她是五个人中温柔体贴的姐姐。而在妹妹夕阳面前，她所担负的却是母亲的责任。这一切都是源于八年前的车祸，姐妹俩的母亲光为了保护朝阳而不幸去世，面对父亲的悲伤和夕阳的眼泪，朝阳把责任都揽到了自己身上，“我想，妈妈肯定是想要我守护这个家，要不是这样的话为什么当时要救下我。”正如她所说，在接下来的日子里，原先那个普通的女生不见了，取而代之的是温和，坚忍，同时也放弃了自己的梦想和愿望的朝阳。

如果世界就这样平稳地前进下去，朝阳也一定还会扮演下去，一直扮演到妹妹出嫁再去寻找属于自己的另一半吧。但电视中突如其来的消息打断了这种平稳——秒速三十二公里的小行星运行轨道与地球重合，已经不能回避，将于日本时间十一月一日的早上七时与地面相撞，届时，人类生存的痕迹将被全部毁灭。

世界末日的现实深深地打击了每一个人，包括从来都是满脸从容的朝阳。其实，八年来朝阳身上的压力又何尝不小，只是因为心中的坚守才坚持了过来，可在突如其来的毁灭面前，超负荷的压力让她不得不向昴倾诉和求助，虽然她说这是为了能更好地照顾夕阳，可明眼人都可以看出来，这只是八年前的朝阳，又复活在了这里。就像在母亲墓前的约定那样，朝阳和昴继续用他们的办法试图守护夕阳。不知不觉间，两个人也越走越近，这不是突然萌发的情愫，种子早在更久远的时候就已经种下，只是毁灭的热力让它在此时顶破两人的心防，开始生根发芽。

但这一切对于夕阳来说却不吝于猛毒，对于依赖着昴的夕阳来说，姐姐的行为，就像是要从自己这里抢走整个世界一般。面对刻意拒接着自己的夕阳，朝阳再一次把错误归结在自己的身上。其实，她也的确错了，因为她和昴对于夕阳的态度就像一对溺爱着子女的父母，可要建立人与人之间的羁绊，是必须要双方都作出付出和祈愿的，他们对夕阳之间的关系，只能被称为宠爱，而不是守护。

故事的句点依旧点在一起车祸上，只不过这次母亲的角色换成了朝阳，而朝阳的角色换成了夕阳。姐妹间本来就只是因误会而起的矛盾被轻轻化解，即使没有这场车祸，在长跑上无人能及的夕阳肯乖乖地被昴抓住，说明她也已经意识到了三人之间出现的错位。最终，八年前车祸的重演，所解决的只是朝阳自己的心结，和满足健速所追求的结构对称。而三人在明白了守护是双方之间的相互付出之后，再次携起手，一起勇敢地走向了最后的时刻。







依赖——日向夕阳

“可是，小岩不会在我换衣服的时候，跑到哪里去吗？”

毫无疑问，日向夕阳是个奇妙的女孩，无论什么事情，只要她想去做，就绝对可以获得成功，不管是平时摇摇晃晃却不会跌倒的表现，还是稍稍努力就能在体育和学习上双双超越青叶和昴的聪慧，都证明了夕阳即使不是天才，也绝对不同于常人。

不过夕阳也有另一面，那就是只有在昴的面前，或者是被昴推动着去做的事情，才会如此成功。一旦没有了昴的参与，她的成果就只能用平凡甚至是差来形容了。因为，对于夕阳来说，世界的核心就是昴，在失去母亲的八年时光里，她全身心地依赖着的，只有昴一个人。他们之间的关系，说兄妹关系太过疏远，说是恋人又好似差了那么一点，夕阳在昴的面前，更像个只凭心性撒娇的女儿。大概，在父亲忙于家事的日子里，她的内心一直把昴当做一个类似父亲的存在吧。

所以，在得知星星将要掉落下来，世界面临毁灭的时候，夕阳也只是牢牢地抓住昴就又展露出开心的笑容，即使在昴因为心中的混乱而一时冲动打算侵犯自己的时候，她也可以说出“只要小岩回来就好了”这样的话。可是当得知昴被选中进入避难所的名单时。夕阳却无法控制自己的感情——我应该……我应该怎么

——在没有小岩的地方继续活下去……

避难所计划，是在日本全国用抽签的方式选拔出五万人，进入位于地下可以抵御冲击的永久设施中，“筛选生命什么的是应该唾弃的行为。可迂腐地等待下去就只能迎来灭亡，即使只能救助一部分人也是继续努力下去比较好，这只是负数和比之更大的负数之间的比较”。宗一郎爷爷的评价可谓中肯，然而不患贫而患不均。这种让极少部分的人活下去，却让大多数人在看到生存的希望后又再度绝望的决定就像故事中通向天堂的蛛丝，能给身处地狱的人们带去的只有双倍的绝望。

作为一个普通人，苇野昴毫无疑问也抱有对死亡的恐惧和对生存的依恋，幸运地抽到了那支几率极小的生存签，本也是值得庆祝的事情。但我们都不是经济学上的理性经济人，除去计算得失之外，我们还有另一种东西叫做感情。每天看着夕阳心痛的样子，昴毅然放弃了去避难所的机会。按理说，这本应是一个皆大欢喜的结局，可夕阳在露出短暂的笑脸后，就意识到这样做其实是亲手终结了昴的生命。于是，两个人的态度在短短的一天之内发生了一百八十度的转弯，夕阳开始想尽一切办法推开昴，而昴则坚定地要留在夕阳身边。

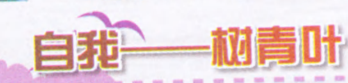
这正应了中国的一句老话：关心则乱。恋爱中，只有在懂得付出的同时也懂得接受，双方的关系才能调和。夕阳和昴都抱着所谓的“只为对方着想”的想法，但其实这种忽略掉对方的感受和自己的需求，只是肆意地强迫对方接受自己的执念的做法，又怎么能称得上是“为对方着想”呢？自我牺牲在很多的时候只是逃避的另一种说法。日向夕阳依赖着苇野昴，苇野昴难道就可以没有夕阳一个人走下去吗？答案当然是否定的。如果说朝阳线要表达的是守护需要双方一起努力，那夕阳线就是在告诉我们接受对方的付出是和自己去付出同等重要的事。不过只要都怀着为对方着想的心，这道坎并没有看上去的那么难以跨越，就像是那些情窦初开的笨蛋情侣一样，在兜了足够大的圈子之后，两人也终于确认了对方的心意。依赖和守护其实是一对无法分割的双生子，当你在守护着一个人的时候，其实不也正是在依赖着自己所守护的这个人吗？











自我——树青叶

“只是亲友的话，总有一天会被破坏掉的。”

对于昴来说，青叶大概是他在岛上唯一能找到的玩伴了。

对于青叶来说，大概一起玩耍是她唯一能为昴做的事情了。

马尾辫，竞赛用泳衣，不断练习的努力魔人，篮球 1V1 对决，大大咧咧像个男生的性格，花掉所有的打工积蓄购买的橡皮筋机关枪。只看这些描述，青叶理所当然应该是个假小子，或者至少也是个元气运动系少女。在得知了世界即将毁灭的消息后，原本是五人中最开朗的青叶，变成了最消沉的人，从一开始的不愿意相信新闻，到确认后的故作坚强，昴都看在眼里。可他能触碰到的只是青叶的表象，抓不到问题的根源，问题自然也就无从解决。甚至是在青叶已经变相对他告白的时候，昴还是不能确认对方的心意，在犹豫中生硬地发给对方一张“亲友卡”。这并非是昴的愚钝，只是因为在他的世界里，青叶始终只是一个好友兼死党的角色。虽然他对青叶毫无疑问也是有好感的，但遇到突然之间的身份转换，即使是现实中的我们，也会需要时间来思虑和整理的吧。



如果没有世界毁灭的预告，这件事情只要花上一些时间就可以抚平，不过如果真的没有时间紧迫的压力，恐怕青叶也就不会告白了吧。于是世界的崩坏提前开始，不是源于星星的坠落，而是源于青叶的改变。

当确定了青叶在自己心中地位的昴再次见到青叶时，眼前却不再是那个男孩子气的青叶，而是带着妩媚，可爱，甚至还充满了诱惑的女性化风格的青叶。大吃一惊的昴以为是自己的决断让青叶有了黑化的倾向，可再次踏入青叶的房间才发现，原来青叶大半个衣柜都是女性风的装束。她是为了自己，为了满足自己需要一个玩伴的想法，才改变成自己一直所见的样子。

很久很久以前的某个地方，住着一个女孩。

那个女孩在某天，爱上了在危机关头救助过她的少年。

可是让人吃惊的是，这个少年是大家所爱的王子

在王子身边有着缔结了婚约的公主和公主的姐姐。

他们三人的感情非常好，好到这个女孩根本没办法接近。

可是，对此毫不放弃的女孩决定隐藏自己的性别加入军队。

而后，阴差阳错地被王子封为了骑士，一直跟在王子的身边。

他们一起走过了许多地方，也发生了许多只属于他们的故事。

然而战局恶化，王国即将沦陷。

在最后一次盛大的宴会前，少女为当晚应该穿着的衣服而烦恼起来。

她想在生命的最后和王子跳一支舞，

可王子却不会认识身为女性的她。

但继续身为骑士，自己的生命就会变得毫无意义。

所以她最终还是穿起礼服，向着会场走去……



正如在两人的秘密小屋里翻开的图画书，青叶在这八年中一直让自己站在骑士的角色上。不是不想接近，而是觉得自己无论如何也无法胜过夕阳。可这种伪装的办法又怎可能成功。就像是多米诺骨牌的连锁反应，青叶的举动反而让陷入迷惑的昴决定远离身边的一切。不同于夕阳线中兜圈子似地互相考虑，昴和青叶更






植田亮

像是故事中的王子和骑士，两把锋利的宝剑重重磕在一起，溅起无数火星。

如果扣错的扣子已经来不及好好地解开，那么用蛮力扯开也并非是个不好的方法。在激烈的情感交锋之后，已经站在崩毁边缘的两人奇迹般地打破了横亘在他们之间的障壁，抛开了生硬的面具，坦诚地把自己的心愿传达给对方。青叶最终也恢复了她男孩气的风格，大概，在八年之后的现在，这才是她真正的自我吧。

女孩盛装走进了舞会，王子却只是在寻找着他的骑士。

失望的女孩跑出了舞会，孤零零地坐在了冰冷的石阶上。

却没想到，王子尾随而至，终究还是认出了她。

可以变化的是外表，无法改变的是内心。

即使一切都将毁灭，也请保持住自我。

没有必要，让自己比这个世界先行一步。

生命——水守御波

“死的觉悟，在很久以前就做好了”

MM1129，既是撞向地球的小行星的名称，也是水守御波罗马拼音加上生日的缩写。这颗可能毁灭人类的星星，正是御波无意中发现的。与这个现实形成强烈反差的是她那无口又犹如瓷娃娃一般精致的外形，以及出生以来就困扰着她的纤弱身体。不知道什么时候身体就会垮掉的她，希望的不过是一份普通的生活。所以，对于星星即将坠落的事情，她并没有抱着太多的伤感和担忧，反而还有着一丝可以预知命运的喜悦。

她对于昴的感情，是完完全全在日常中培养起来的，岛上稀少的学生，让小小的班级之中自然不会存在被疏远的角色。即使是怀着些许自卑和担心的御波，也在这样的气氛中得到





了她想要的平凡生活，和昴的交往更是毫无波澜地一步步发展。不过普通的剧情并不代表空洞，御波线所额外承载的，是健速在剧本中所寄托的真意。

“人只不过是一根芦苇，是自然界最脆弱的东西，但他是一根有思想的芦苇。用不着整个宇宙都拿起武器来才能毁灭，一口气、一滴水就足以致他死命了。然而，纵使宇宙毁灭了他，人却仍然要比致他于死命的东西更高贵得多；因为他知道自己要死亡，以及宇宙对他所具有的优势，而宇宙对此却是一无所知。”

“最重要的事情是我们的所想，我们之所以站立起来正是因为我们的所想，而不是由于我们所无法填充的空间和时间。所以只要不去忘记。只要这样，人们就会恢复原来的身姿。”

御波在调戏昴之余说出的，是法国哲学家帕斯卡尔的名言，同时也是健速借他之口想要告诉读者的，否则，主角也没有必要背负着“苇野”这么奇怪的一个姓氏。人类之于宇宙，毫无疑问和一根苇草没有什么区别，但只要这是一根“会思考的苇草”，那其所承载的价值就完全不同。虽然肉体是精神的容器，但如果没有精神，肉体的存在就是一具行尸走肉。我们所要追求的是什么？在世界末日之时，我们能做的又是什么？是独自一人踏进不见天日的避难所瑟缩求生，还是微笑着迎接有限的未来。当然，如果可以，同时保证生命和积极的心态就最好了。可这毕竟是世界毁灭之时，与其怨天尤人，把仇恨倾泻在那些得到去避难所机会的人身上，还不如快乐地度过生命里的最后时光。

世界根本没有改变，那颗星星，恐怕在地球诞生生命前，就飞行在预定要撞上地球的轨道上了，借助不断变得发达的科学，我们知道了越来越多未来将要发生的事情，然后用所了解的事情来制定改善我们生命的计划。可是当遇到人力不可及的事情时，我们就会慌乱地改变自己，然后再把这种不幸强行归结在世界的改变上，却没有思考一下，自己的改变，才是世界崩溃的根本。

对于抽中活下去的签的人的攻击、成群的暴动抗议、不断蔓延的骚动……毫无疑问，



星的落下把人逼向极端，众多个体的执念汇聚成河，这条狂虐的河流又会在星星真的落下之前就摧毁掉整个人类世界。多么讽刺，实际上毁灭掉世界的是我们自己的双手。星星的撞击，并不代表这个世界会毁灭，当我们放弃自己的时候，当我们停止思索，忘却我们日常的每一天的时候，才是世界真正的毁灭时刻。

生命的意义在于思索，在御波线的最后，当两个人仰望满天繁星，轻松地向着正在飞向地球的星星许愿之时。他们已然明白了生命的真谛，两人的愿望，轻轻飞向了MM1129的身边，也落在他们的心里，毕竟，不管未来是什么形状，它也一定是被人所开创的。





希望——未来并不会结束

“你是谁？”

“苇野昴。龙和海的儿子，是这个岛所养育的十分普通的小孩，我十分喜欢岛上的大家，同时大家也十分喜欢我。”

如果没有最后的那条一般线和 after，『そして明日の世界より——』充其量不过是一部感情描写细腻却又不免拖沓冗长的良作而已。守护、依赖、自我、生命，其实在每一条线路里，健速都在不遗余力地表现着这些，只是每条线的侧重稍有不同而已。但毫无疑问的是，前面的全部剧情，都只是为了 after 爆发的铺垫而已。

在一般线的最后，父亲龙和昴站在灯塔上说出了本节开头的对话，虽然乍看朴实无华，还有些无聊，不过的确是对本作最好的归结。你是谁？我是昴，昴星团 Pleiades 的昴，大概由一百二十颗星星所组成的集体，只有在大家的身边，才是我所要的世界。只要大家还在一起，拥有一个信念，世界就不会毁灭。

然后时光荏苒，转眼就是灾难的三十年后，幸存者的一只探险队正在曾经是沧海的沙漠上进行着无望的挖掘。在隐蔽所的保护下活下来的他们，心灵被地底的压抑所压溃，对于发掘工作也只是抱着只能挖出不好的消息这种想法——在他们看来，三十年前那场灾难前的人们，肯定都是心怀绝望的。

但是他们错了，在挖掘机深入地下近千米之后，随着温暖的水流喷射上来的是一张众人微笑着的的合影。那上面有昴，有朝阳夕阳，有青叶，有御波，以及许许多多其他的人，众人的身后，是一株高高喷射的水柱。是的，他们成功挖出了温泉，并且费尽心机用发报器指引着将来的幸存者再找到这里。毫无疑问，他们没有一个在那场全球性的灾难中幸存下来，但是他们依旧活着，他们的意志，通过由温泉和照片构成的小小信件，完好无损地传递到了新世界的人们心中，并且将在这个意义上，永远地活在新世界。

人类，果然不会灭亡。









末日的缔造者们

『**遥かに仰ぎ、麗しの**』、『SecretGame-KILLER QUEEN-』、『**そして明日の世界より——**』，随着一部部作品的汉化（本作在去年12月22日由民间汉化组发布补丁），健速的名字也被国内的玩家迅速熟知。这次他所擅长的细腻心理描写和出人意料的背景设定也得到了淋漓尽致的发挥，首先是用世界毁灭这个耸动的题材抓住观众，然后再把场景设定在一个小岛之上，最大程度摒弃掉末日背景下几乎肯定会发生的社会动乱和暴力。专心去描绘在有限的生命的背景下，人与人之间的关系。其对于细节处理的功力自不用说，比如在海第一次遇到御波后，曾关切的问过昴，御波的身体如何，并且暗示身体不好对结婚有影响。言外之意叫自己的儿子不要太投入了。像这种极富现实感的情节相比大多数用各种理由让主角独住，屏蔽或弱化掉家人存在的GAL游戏已经真实了许多。更为重要的是，健速在本作中取得了他自己的突破。以往他的作品多是着重描写人与人之间个体的矛盾，即使有稍微大一些的主题探讨，基点也只是个体的人。而在本作中，由于After的存在，他成功把主题升华到了人与世界的关系的讨论。同时也是对看似分散的四条个人线的统合。

相对于定下作品基调的剧本，本作成功的功绩一大部分要归属于担任作画的植田亮（二次元15期有详细介绍）。虽然CG有不少的差分，但多达700的数量加上背景和立绘也是由他负责，让人不得不赞叹他的敬业程度，十几张囊括了各种时间段的空海图，把他个人绚丽幻想的风格表现得淋漓尽致。暖色调的背景配上从画面上方做出的光线特效。把观众真实地带入了那个夏意盎然的小岛。

剧本、画面、音乐，游戏的第三个支点由大名鼎鼎的I' ve负责，出自井内舞子之手的二十首乐曲虽然数量不多，单拿出来听的话也并不惊艳，但在游戏中配合健速舒缓的文字节奏，恰是相得益彰。OP的作者是高瀬一矢，相信因为『KANON』的主题曲，国内的玩家对他应是完全不陌生，搭配上由神月社制作的



画面，笔者认为用“宛若梦幻”这个词来形容也并不过分。ED总计五首，每首对应一个ED，作者也都是**樋**口秀**樹**、水月陵（KIYO）、菊地创这些我们熟知的名字，整体风格以温柔和缓为主。都属于耐听性十分高的歌曲。After篇最终ED『Amazing Grace』（『奇异恩典』）是美国，乃至世界上最脍炙人口的一首乡村福音歌曲。忏悔、感恩、赎罪、重生的主题也与本作暗合。

如果要对GAL游戏的剧本简单进行分类的话，笔者个人习惯按照侧重剧情感和侧重代入感的方法来进行大的划分。前者顾名思义是以跌宕起伏的剧情为卖点吸引读者，用声音和画面要素来补充文字的表现力。读者通篇基本是以第三视角来欣赏整个故事，一般来说主角的形象十分明晰，例如『G线上的魔王』。后者则往往力图弱化主角的个性。虽然大多数的时候主角还会拥有一个名字以及一份表面上像样的背景，不过整体的形象却是模糊到不能再模糊了，力求让读者代入主角的身份，把自己当做作品中的主角，在与剧情的互动中触发通感，例如本作。两种方法并没有什么绝对的优劣。侧重剧情需要剧本家的雄厚的功力，并且同时还要冒着不合市场口味的风险。侧重代入虽然相对稳妥，可也容易让读者觉得剧情拖沓乏力。『**そして**明日**の**世界**より——**』前四条个人线多多少少也存在着这个问题。并且游戏剧本采用的是共同线为主体，穿插个人线的分支系统。这样就不可避免地出现了主角的心态在不同线路中存在差别这种违和的情况。但瑕不掩瑜，公平的说，『**そして**明日**の**世界**より——**』依然不失为一部上乘佳作。

从04年的『巫女舞』到07年的『**そして**明日**の**世界**より——**』再到今年的新作『秋空**に**舞**うコンフェティ**』预定，三年一作品的etude在竞争激烈的GAL市场中倒是和他们的作品气氛同样悠闲。这次新作的舞台是一个安静恬淡，每到秋天就会被火红的枫叶所覆满的小镇，剧本作者若**瀬諒**比较有名的作品『**ピアノの森の満開の**下』也正是以营造气氛为特点，温暖忧郁的基调和etude以往的两款作品也很契合，并且这种风格对于植田亮来说正是得心应手，相信今年夏天开始飘落的片片枫叶，应该不会让我们失望而归。▲

死奏怜音、玲珑之终

百合游戏总篇集之补完

文 / 石马戒严

去年，笔者有幸为『二次元狂热』第八期撰写了一篇名叫『绯色月下——百合游戏总篇集』的文章，当时在文中大致谈了谈十几年来百合在 GALGAME 界的发展与系谱。虽然是酝酿已久的文章，但由于篇幅等各种缘故未能将此类游戏写全，有不少都是一笔带过甚至根本未曾提及，令笔者颇为遗憾。今天既然有机会再写百合游戏，那么正好利用这个机会来补完一下当时残缺的部分吧。

乙女游戏中的百合结局

在前文中，笔者将百合游戏的发展脉络大致归结为纷乱的黑历史时代、宝冢时代、以圣母在上为分水岭的百合爆发等三个时期，同时谈到了 GALGAME 大厂玩的百合噱头、百合在同人游戏中的发展与千奇百怪的泛百合作品（比如伪娘），其实本来还有一项是介绍乙女游戏中的百合路线的条目，后来由于篇幅不够便不得不将其从提纲中删除。说起乙女游戏这一门类，是专门针对女性玩家开发的恋爱养成游戏，主角为女性，攻略角色为复数的男性，即所谓的男后宫。有时候乙女游戏会被划分到 GALGAME 的范畴中来，笔者百思不得其解的是明明 GALGAME 的直译是“美少女游戏”，为何不少乙女游戏甚至 BL 游戏也常常被冠以 GALGAME 之名？

言归正传，大家熟悉的 GALGAME 中除了



▲和你一起呼吸着同样的空气就很好（『月ノ光 太阳ノ影』）



▲『遥远时空中 2』的百合结局



▲“最理解你的人是我”

有男主角去攻略多名女性角色的分歧结局模式，为了衬托男主角而出现的炮灰基友往往也是必不可少的要素——男主角妹子成堆、坐拥后宫，他的基友多半什么也捞不到，“男主角的基友”只能是悲剧的代名词（编者注：『MO』系列男主角的万年基友稻穗信发来贺电……）。到了乙女游戏里，女主角的百合姐妹除了要充当衬托女主角的重任之外，还是女主角的贴心闺蜜，大概是女孩子怎样亲密都在正常范畴，而男人只要牵手勾肩铁定被人当成是基佬。

有趣的是，男性向的 GALGAME 中几乎没有跟基友的暧昧结局（编者注：DOS 下有一款老游戏『卒业旅行』就有这一“隐藏路线”，雷到当时的玩家外焦里嫩），可是不少的乙女游戏都有百合结局。最著名的几款像是光荣公司的『遥远时空中』系列，连续出了 4 作，几乎每作都有友情结局。尤其是第二代的神子可以同时攻略千岁和紫两个少女，只不过玩出友情结局比较困难，需要神子什么任务也完成不了，和每个男主角的好感度全部很低才行。如果不是抱着一定要玩出友情结局的心态去尝试，很可能连打 4、5 遍也玩不出来（笔者的惨痛教训）。同样是光荣出品的『金色琴弦』和『安琪莉可』都有友情结局，在乙女游戏中安排女主角和少女的百合结局也成了光荣公司制作女性向游戏的光荣传统了。

如果说光荣的这些游戏的友情结局有点挂羊头卖狗肉，那么 aromarie 的『月ノ光 太阳ノ影』和美蕾的『**すみれの蕾**（堇之蕾）』便是真正有些实质百合内容的作品了。

『月ノ光 太阳ノ影』是一款名声在外的工口乙女游戏，女主角藤原美希是在咲永学园念书的学生，她有一个父母决定的未婚夫，而自己只看过他小时候的照片。也许是命运的安排，她在学校对某个前辈一见钟情，没想到那个前辈就是那位包办婚姻的对象。可惜美希刚与前辈认识，他就要去英国留学，于是因为不知道前辈的心意而动摇的女主角遇到了各种各样的魅力角色……

游戏就是要根据美希的想法来选择是贯彻一心一意的爱，还是沉溺在其他的因缘中。除



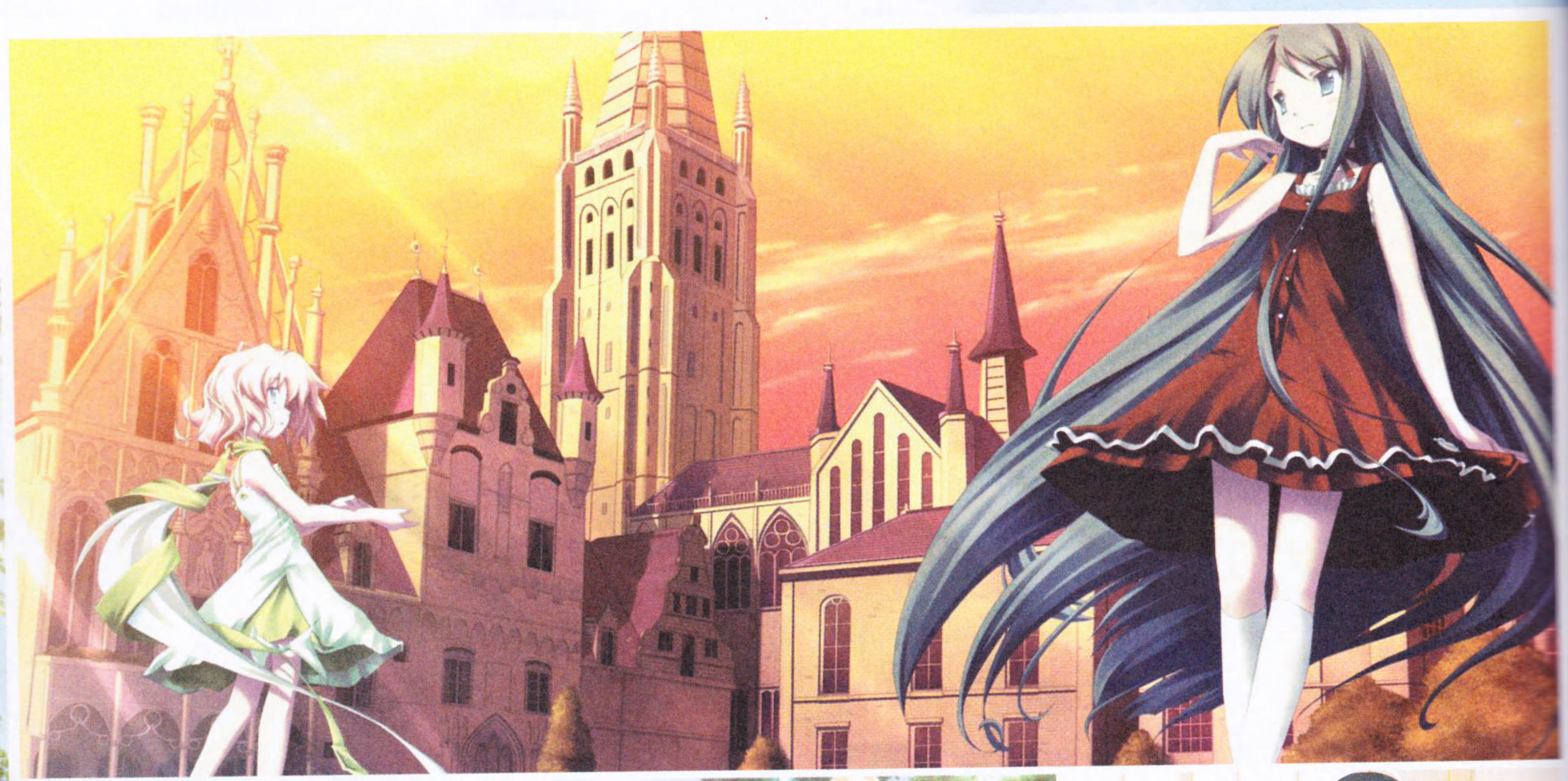
去五个可攻略的男主角，还有一个百合结局隐藏在“混乱”路线中：美希有一个叫片桐凉子的好朋友，她高挑冷艳，留着一头秀逸的黑直长发，即使夹在一堆男人中也是最帅气的。一直以来凉子都默默地陪在女主角身边，关心她爱护她，为她排忧解难。假如走了她的路线，美希会因为和未婚夫解除婚约而心情混乱，在一次醉酒后被人强推。凉子知道后依然无条件地支持好友，同时不忘给美希灌输男人没一个好东西、天下乌鸦一般黑的理论，顺便告白：“最最理解你的人是我，和这些男人在一起只会令你感到疲惫……我说啊，走吧，我们永远在一起”。后来美希对男人心灰意冷，于是开始和凉子在一起生活，结局是出落得成熟漂亮的凉子在看夕阳，美希问凉子自己是否是她的束缚时，凉子回答说只要和你一起呼吸着同样的空气就很好——简言之，百合了……

美蕾这家很有名气的乙女游戏公司，名声一直不太好，贴上了它家标签的作品通常都被认为是地雷。『**すみれの蕾**』是该公司开始为自己洗白的一款游戏（虽然也没洗得多白）：女主角早坂**サツキ**是一个喜欢缝纫的三年级学生，有一次受到朋友的邀请去观赏了一场歌剧，门外汉的**サツキ**却为台上“淳**ヒカリ**（女）”的演技所倾倒。**ヒカリ**是剧团里的男役，以 TOP 的成绩从音乐学校毕业，进入剧团后一直被当作最有才能的潜力股为人期待……此外**ヒカリ**也是难得一见的乙女游戏中的可攻略女性角色（非友情结局），甚至最后还能玩出她和女主角的啪啪啪。

其他围绕百合与游戏的闲谈

当然乙女游戏毕竟有其主要的针对性，百合也只是其中的一个小小的噱头抑或是丰富游戏性的点缀，想玩真正的百合还是得去找那些至少是以百合为主要卖点的游戏。只是在现在这样浮躁、一切以商业利益为第一考量的业界中，似乎很难再诞生一款纯粹的百合游戏，特别是自从 Tarte 社做了『片羽』便倒闭了之后。

所幸的是百合在同人中的火候蒸蒸日上，同人社团**ふぐり屋**的『**その花びらにくちづけを**』（亲吻花瓣）系列自从 2006 年 10 月 14 日颁布第一弹以来，三年多的时间里连续出了 8 款游戏。去年 12 月 11 日才出过第 7 作『**その花びらにくちづけを あまくてほしくてとろけるちゅう**』之后，第 8 作『**その花びらにくち**



づけを　天使の花びら染め』(亲吻花瓣・天使的花瓣)又很快在 2010 年 02 月 12 日发售，中间不过间隔两个月，相关的小说版、同人志、主题歌 CD、Drama CD 等周边产物也相继推出。第三作『**その花びらにくちづけを あなたと**恋人**つなぎ**』还要制作成动画版……

从之前只有百合控才知道，演变到现在只要平时稍有关心 GALGAME 的人都听过其大名的状况，对于『**その花びらにくちづけを**』这样一款各方面都素质平平的同人来说，之所以能取得如此成功，要诀大概便是其对于百合数年如一日的坚持吧。倘若光是看到游戏厂商不再愿意做百合游戏导致百合只能退居到同人世界生存，凭此得出百合在游戏界已经没有生命力的结论，那倒也不是这么回事。去年 12 月 17 日『最终幻想』系列的最新作 FF13 于强势登场，玩家们惊讶地发现原来这款期待已久的 FF 最新作居然玩起了百合！女主角埃克莱尔是个不折不扣的妹控，福井裕佳梨配音的红发双马尾少女香草和很纯爷们的野性女子云芳更是上演了一段惊天地泣鬼神的爱情。但凡两人同时出现的场面无不是暧昧至极，弥漫着一股浓得化不开的情谊，直接将周围一群人放空，最后还一不做二不休地来了个殉情结局。香草和云芳完成使命后勇敢地承担起了属于自己的责任，双双化作水晶支撑起了整个蚕（也就是『最终幻想 13』的 LOGO），等待下一次的苏醒……如此狗血神棍的结局不像 FF 反倒成了 OX 传说，香草和云芳赤果果的不加掩饰的百合是解开剧情的关键之一，而那种总是不断轮回的悲剧也很容易让人联想起『神无月的巫女』，难怪有人要说香草和云芳才是 FF13 的"真・主角"了……







精品百合游戏补漏

くのいち飛鳥～吉原遊郭奇談～

2009 年 3 月 27 日

厂商	アイル
原画	さぶろ～
脚本	ソンヨシミ、巻島武（辅助）

说起老牌工口厂商**アイル**（AIL），相信常玩工口游戏的人不会陌生，该社自 1993 年创立以来，一直孜孜不倦地推出调教与鬼畜物，AIL 这个商标也凭借其极端的重口味吸纳了部分核心玩家（鬼畜大师），据说当年『**ナース**肉体改造**カルテ**』发售的时候还曾引发过一阵召回风波，足见口味之重。就是这样一个重口味鬼畜公司居然也做起了百合游戏，在『**くのいち飛鳥～吉原遊郭奇談～**』发售之前，AIL 出了一款叫『**愛欲の半ば、陰と陽の働哭** ～ X 辱**は**制服**の**下**に**～』的游戏，该作虽然是描写女孩子身上长出了奇怪的东西与其他少女啪啪啪的故事，但除了一个后宫结局之外的全部结局皆是十分纯爱的百合。有了前作的铺垫，接下来的『**くのいち飛鳥**～吉原**遊郭奇談**～』便是正经八百的百合故事了。标题里的"**くのいち**"即"**くノ一**"，合起来为一个"女"字，后来"**くのいち**"用来指代女忍者，"**くのいち飛鳥**"顾名思义就是名叫飞鸟的女忍者。

故事要从六年前说起，天狗神捡到了从鬼

之里逃出来的王女，把她交给了路过的年轻人，告诉年轻人自己已经把鬼之王女的力量封印，但是只能保存十年，在这期间请好好地照顾王女，等到时机成熟再送她回鬼之里。转眼六年过去了，自小是孤儿的女主角飞鸟在月影忍者的城寨长大，这是她第一次被外派任务，要去调查发生在吉原游郭的残虐杀人事件。

杀人的手法不像人类所为，民众皆传言是鬼的作为。飞鸟扮成弹三弦琴的艺者潜入游郭，白天四处走动搜集情报，晚上去为酒宴助兴，在那里对吉原游郭头牌中的头牌夕颜一见钟情。坊间传言夕颜喜欢呆呆的女孩子，飞鸟没办法拒绝如此美丽的头牌，半推半就之下两人结成了不可告人的关系。而夕颜有一个叫牡丹的小侍女非常喜欢飞鸟。经过一些曲折之后，终于渐渐地让事实真相浮出了水面：原来此时的日本有两大势力，一方是帝，一方是幕府将军。眼看幕府越来越猖獗，为了重现帝的威仪，帝的幕僚想出一个方法——重演当年源赖光退治酒吞童子的历史。

其实当年源赖光只是将流落在人间的鬼送回了鬼之里，利用宣传制造英雄退治鬼族的传说，帝的统治也会更加巩固。如今这个江户时代的源赖光就是夕颜的弟弟大和，他其实是当年天狗交托鬼之王女的人，而鬼之王女便是牡丹，游郭中最早的杀人事件是她力量刚刚觉醒时的所为，大和只需要将牡丹重新送回鬼之里就大功告成。一切似乎进展得很顺利，但却在大和送牡丹回鬼之里的船上出了差错。牡丹死活不愿回去，她将船炸沉，回去找到大和与帝的敌对方——幕府，并与幕府做了一个交易，自己愿意告之鬼族的所在，以便幕府征兵讨伐。如此一来幕府可以取代帝成为国家的救世主，牡丹的条件是要幕府派帮她在人间找一个僻静的地方，让她和飞鸟在一起生活……





然而牡丹之所以会从鬼之里逃脱也是一段可歌可泣的故事：鬼之里几百年只会生出一个女孩，她要承担为鬼族传宗接代的使命，被关进暗无天日的牢狱中，成为孕育鬼的苗床，生孩子就是唯一要做的事情……牡丹妈妈的一生就是在这样的命运中度过的。在鬼族中流传着一种奇怪的“珠入れの儀式”，玉珠只有最上等的鬼族才有，只要把玉珠放进喜欢的人的身体（对方必须是处女），那个人就会变成鬼族，拥有和鬼一样长的寿命。

对于鬼族而言，这个仪式是最高的爱情表现，相当于结为夫妇。牡丹的玉珠送给了飞鸟，让她变成了自己的眷属，然后选择回到鬼之里完成使命。这里出现两个选项也就是最后的分歧 END，一个是飞鸟丢下牡丹独自旅行，等待重逢的那天，一个是陪牡丹回到鬼之里，一起面对悲惨世界一般的人生。

大体说来本作可以算是百合要素充足的游戏，也将日本游郭的醍醐味做了很好的呈现。跑完牡丹的三个结局，除去 BAD END，女主角飞鸟都不会跟男人在一起，另外两个男主角的路线基本也摆脱不了牡丹的影响，不过该作虽说剧情还不错，但在批评空间上的打分很低，甚至有宅男直接就说：“**和姦レズなんて誰も求めちゃいない**。（相亲相爱的蕾丝没有任何人会需要啊。）”果然撸管游戏做出精来的公司还是专心エロ比较好，就算要向剧情派转型也别选百合，否则下场便是两边不讨好，FANS 嫌它不够拔，百合厨则怕它太重口味。

オトメクライシス（少女危机）

2008 年 3 月 28 日

厂商	戏画
原画	菊池政治、**ねこにゃん**、秋雨前線
脚本	大月佑佑、**穂波太郎**



『**オトメクライシス**』是戏画公司为了敛财而推出的百合作品，说的是一个警察爱上匪的故事。萝莉魔法少女**ローリエ**是个穿越次元的通缉犯，她把少女们缩小做成人偶当作自己的收藏（其实也是给了以往戏画诸多美少女一个再次露脸的机会）。恶党出没自然要有惩治她的人物登场，另一位主角星**咲**绯色便是被派去追捕**ローリエ**的警察。正当绯色正要抓住虽然**ローリエ**之时，不想对方却利用次元移动去了别的世界（戏画以往各个游戏中的登场舞台）。为了解救被**ローリエ**收入囊中的少女，绯色义无反顾地跳进了次元裂缝中，与**ローリエ**展开了一场猫抓老鼠的大战。





尽管该作只是戏画众人闲得没事玩出来的百合小品，却同样有着不俗的游戏性，剧情欢乐搞笑，格斗手感较好，过去戏画女主角的轮番登场又让人倍感亲切，游戏有**ローリエ**和绯色两个不同的视角可供选择。C74 上戏画还推出了『**オトメクライシス**』的外传『**ファイナル★ジャスティス**』，以格斗为主，剧情为辅，基本就是讲述**ローリエ**偶然得到了一种制作人偶的方法，结果意外导致大量人偶暴走。有趣的是这次的人偶异变对世界没有危害，他们只对绯色起作用，只攻击绯色（不愧是冤家！）。正义的英雄绯色为了解决异变出动了……

ソルフェージュ（百合二重奏）

2007 年 12 月 21 日

厂商	工画堂
原画	椋本夏夜
脚本	**きんかん堂**

本作是一款音乐类百合游戏，音乐上的血脉传承自工画堂的『交响乐之雨』、『精灵协奏曲』和『天使音乐会』等作品，百合的血脉则来源于『小魔女帕妃』和『发明工房』的传统，原画由维多利亚画风的代表画师椋本夏夜负责，上岸从良后的卖肉 YUI（**榊原ゆい**）为女主角宫藤神乐配音并包揽了全部歌曲的演唱。

故事就是围绕神乐在女子音乐学院与一堆妹子的百合纠葛中展开。“ソルフェージュ”的原意是“练习曲”，不知为何中国台湾的松岗科技在引进中文版时把标题翻译成了露骨的『百合二重奏』（他们的翻译总是叫人吐槽不能，比如那一堆的“神鬼”系列）。



小小的补完到这里也差不多该结束了，其实还是有许多可以写的，只是那些东西或太过零散或与 GALGAME 这一类别相去较远，一时半会也无法将其整理起来，就到这里吧，待到百合大作推出的时候再见～！▲



文/Ultima（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

简单易懂的现代偶像炼成法

『偶像大师』以及nicom@s文化介绍

Idol——偶像这个词现在多指受到人们崇敬和喜爱的艺人。尽管这个词的意思大家都能理解，但实际上在国内，却很少有媒体将这些艺人称为偶像，一般更直接地把他们称为明星、歌星、影星。日本方面原来也是如此，在上个世纪 70 年代以前，日本还称呼偶像们为“青春スター（star）”，但是随着日本社会生活的西化和日本演艺圈独特而蓬勃的发展，偶像这个名称渐渐被人们认可，并被赋予了更丰富的意义。

粗略地说，偶像在日本是对年轻而具有人气的艺能人群的总称。在现代日本人的认知中，偶像的定位与纯粹的歌手、演员等不同，要求在各个方面表现出自己的青春魅力从而获取观众们的支持——只会唱歌不行，只会演戏不行，重点是在这些过程中表现自己的魅力。做一个不太恰当的比较，在国内与偶像这个定义最为接近的就是近年来吵得沸沸扬扬的“超女”。换句话说，作为一个偶像虽然实力本身是必要的，但实力不够也不要紧，只要能够让观众喜欢上你，就是一种成功。当然，笔者这么说并非是要贬低偶像的价值，相反地，是想说明偶像们大多都是在经过十足的努力之后才有资格站在灯光闪耀的舞台之上，只不过这种努力很容易被人们误解。与“超女”在中国总是伴随着各种猜疑和鄙视不同，日本社会中偶像的形象是积极向上的。他们作为一道靓丽的风景线，不断为日本演艺界创造青春的气息。

2005 年，当时还独立存在的 NAMCO（现在的 NBGI）在街机上制作了一款以育成偶像为主题的育成模拟游戏，让许多宅男亲自培养偶像的梦想成为现实，并使玩家们了解到偶像们努力成长的过程。这款游戏取得了连 NAMCO 自己都没有想到的意外好评，并于 2007 年初推出了其 XBOX360 版，后来更成为目前为止 XBOX360 主机在日本地区最成功的游戏，没有之一。它，就是冠有“宅男大师”之名的『偶像大师（The idol m@ster）』。

ALL ABOUT "The idol m@ster"

偶像大师（The idol m@ster）



就犹如偶像容易遭到误解一样，这款『偶像大师』登陆家用主机，直到今天也未能得到部分玩家的理解。各种媒体在报道宣传这款游戏时大多是将重点放在其可爱的人物和让人心动的画面效果上，导致不少玩家都认为它虚有其表，对它的成功也不以为然——包括笔者本人也是。不过当笔者因为偶然的机会真正接触到游戏后，才清醒地认识到，『偶像大师』的成功绝非偶然或投机取巧。不过现在，我们还是先从它的外表说起。

首先，负责游戏人设的是曾经制作了动画『飞跃巅峰』、『翼神传说』和游戏『露娜』系列等不朽名作的著名绘师**窪岡**俊之，游戏制作人直接指名请他来做人设，一方面是因为他以前曾多次参与 NAMCO 旗下游戏的制作，另一方面是想由他创造出一批不卖萌、不献媚、清纯可爱的偶像形象。从结果上来说，这一选择无疑是正确的。**窪岡**俊之作为在业界摸爬滚打了几十年的老手，其画风无条件地引起老宅们的注意，保住了游戏的核心玩家群。游戏人设走的是与『心跳回忆』系列等大牌 GALGAME 相同的保守路线，玩家没有先入为主的观念，有利于游戏过程中对角色的塑造。

在街机时代，游戏实际画面即使用当时的眼光看也绝对算不上精美，人物建模充满多边形和马赛克，玩家只能用爱来脑内补完偶像们的形象。而 360 版采用当时已经相当成熟的动画渲染技术，使画面发生了 180 度的大转变，偶像们的动作变得流畅而自然，表情显得更加细致而生动。不管在舞台上的表演还是日常生活中的交往，她们的一笑一颦都跃然于屏幕之上，活灵活现，仿佛真实存在的女孩们，给玩家们带来了前所未有的真实感。

尽管华丽的外表为游戏赢得了不少喝彩，但作为一款育成模拟游戏，育成才是作品受到好评的关键因素——不管偶像们如何可爱动人，舞台多么绚丽多彩，都无法掩饰这是一款本格派育成游戏的本质。作为游戏的核心，育成的



ALL ABOUT "The idol m@ster"


祝!! 一日署長
ちょっと頼りなさそうだけど、
警察の皆さんの士気は最大値!
彼女のスマイルを曇らせないためにも、
犯罪ゼロの街でいきましょう!
街の平和を守るためなら
恥ずかしくてもがんばります!
萩原 YUKIHO HAGIWARA 雪歩



流程是这样的：游戏一开始，玩家要扮演一名765艺能事务所的制作人（这个职位和工作性质在国内最接近的是经纪人），选择1到3名女孩作为自己负责的偶像或偶像组合开始育成活动。游戏的目标是要在1年（52周）时间之内将自己选择的女孩培养成出色偶像，而最主要的评判标准就是偶像的FANS人数。游戏中每周有一次育成的机会，可以从“营业”，“上课”和“参加试映会”三种活动中进行选择。

所谓“营业”是指让偶像参加实际工作，比如在街头为自己的CD做宣传、参加LIVE表演和参加电视的娱乐节目等等，随着游戏的进行，工作的内容也会发生各种变化。这些工作实际是像GALGAME一样发生各种内容丰富的小事件，事件中会出现关于工作或私人问题的选择肢，根据选择将影响偶像好感度和信赖度。这些问题的主要目的是要排解偶像的各种疑问和心理负担，使她们能以最佳的状态投入到工作中。要玩转这一部分，需要对人物性格有相当的了解并懂得为人处世之道才行。偶像与制作人之间的信赖和羁绊在工作中渐渐加深，人物的形象也在相互接触中逐渐丰满，可以说，游戏对人物的刻画和描写主要是在这一部分中进行的。

“上课”顾名思义就是对偶像进行各方面的教育，培养偶像自身各方面的能力。偶像的能力一共分为3项：歌唱能力，舞蹈能力和表现能力，随着各项能力的高低不同，偶像可以分别发展成为歌唱系，舞蹈系，和视觉系三种不同的风格。每个偶像都有自己的基本属性和特长，怎样合理地进行培养需要好好地考量。上课的过程是以各种迷你游戏形式表现的，不同的游戏对应的能力也不同，游戏的成功率将反映在能力的成长程度上。

“参加试映会”是游戏中获得FANS的最主要途径。试映会上偶像会根据玩家的指示在表演中对自己三项能力进行表现，在评审员面前与其他5位选手进行比赛，最终获得高分才能胜出。游戏中可供选择的试映会多种多样，可获得FANS的人数，参加条件以及评审规则都存在区别。参加试映会需要偶像具有一定的实力，但是偶尔会出现能力超强的对手，当正攻法无法凑效的时候，也可在做出指示时适当运用计策来寻找取胜之机。在试映会中取胜，不单能增长FANS数，还能提升偶像的印象值，有助于偶像的成长。

每周在选择这些活动之前还有机会更换服装道具和歌曲，服装道具不但会表现在舞台画面上，还会左右角色能力的印象值。比如说，穿视觉系的服装，偶像的视觉印象


THEIDOLM@STER



会提升，歌唱印象和舞蹈印象可能会下降。至于歌曲方面，育成期限的 52 周里，一个偶像或偶像组合总共可以选择 5 次歌曲，每首歌都有一个衰减周期，一首歌如果唱太久 FANS 们会失去兴趣，角色能力也会下降，于是需要玩家适时选择更换歌曲。每周工作结束社长会对工作做出评价，显示当前的 FANS 人数，并有机会得到来自 FANS 的礼物。

除了以上提到的这些，游戏中还存在一种状态值，会对育成产生重大影响。状态值高时，参加营业的成果会上升，试映会也更容易取得好成绩，但是上课的效率却会变低，每周结束时得到 FANS 礼物的几率也很低，状态值低则情况相反。同时，状态值又会受到各种行动的影响：营业，上课，试映会中取得好的结果可以提升状态值，在必要的时候也可故意失败来降低状态。此外，日常工作中的随机对话，服装和歌曲的选择等也会对状态值产生影响。偶像们因为性格等方面的差异，状态管理的难易程度各不相同。从某种意义上来说，偶像的育成过程也是与这一项数值做斗争的过程。

现在一提到游戏的街机版，恐怕玩家们最先想到的是其让人望而却步的难度。游戏中偶像的等级从 S 到 F 一共分为 8 个等级，结局之时，通常要达到 B 级以上才能算得上是一次成功的育成，但是街机版却总是能让人在 C 级止步不前。游戏移植上 360 后，对系统各方面进行了调整，游戏难度相对降低，但想达到 S 级依然不是那么容易的事。对系统有深入的了解，合理地安排日程计划，尽可能地在工作活动中取得成功，一步一步踏踏实实地展开育成才能看到最好的结局。成功之时的喜悦自然也不言而喻，这种喜悦，也只能通过真正有育成之魂的作品才能体会得到。



偶像名录

说完系统，接下来是这款游戏的灵魂部分，游戏的主角——偶像。360 版可以选择的偶像包括街机版原有的 9 人，和新版增加的 1 人，一共 10 人。这些性格迥异，经历不同的女孩们，带给玩家丰富多彩的育成体验。

如月千早

CV：今井麻美

一头靓丽的长发和纤细的身体是她的特征。她性格非常严肃认真，对自己和他人在各方面都很严格。她拥有极高的歌唱能力，对唱歌表现出异常的执着，认为歌唱对自己来说是最重要的事，应该比任何事物都优先考虑，因此总是引发事端。

她的家庭因为过去的一场事故而发生了剧变，本人内心也因此而落入阴影之中，极力想要告别现在的生活，用自己歌声打开新的世界。最初开始偶像活动也只不过是把偶像当做一个跳板，真正的目标是作为歌手生活下去。

秋月律子

CV：若林直美

冷静沉着，头脑清晰灵活的眼镜娘，头上始终扎着两股麻花辫，几乎不见她把头发放下来。她本来是作为业务员在事务所工作，却因为人手不足而被任命为偶像。出道之后也在继续兼顾着事务所的业务工作。

她喜欢争强好胜，有事总是直言直说。讨厌精神论等不切实际的说法，总把理论和道理放在首位，重视事物的合理性。擅长对事物进行细致分析，连她自身的事也能做出冷静客观的分析。缺点在于她不知道如何率直地表现出自己的感情，并且容易受到他人的挑衅。

天海春香

CV：中村绘里子

在整个系列中经常立于第一女主角位置上的女孩，从小喜欢唱歌和制作点心，性格率直，开朗，做事有时马马虎虎，经常在平地上摔倒。头上左右两个小发结是她的标志。总的来说是一个随处可见的普通女孩子。

小时候在公园里唱歌，受到附近的一位大姐姐的夸奖，从而立志要成为一名偶像。她不像千早一样拥有将一切全押在歌唱上的热情，存在她心中的是“想唱自己喜欢的歌”这种相当纯粹的愿望。



高槻やよい

CV：仁后真耶子

她是个天真活泼，开朗积极，很为自己家人着想的坚强女孩，在事务所内经常主动做扫除，倒垃圾。在各种场合面对他人都喜欢合掌拍手。父亲的工作不稳定，家里又有5个子女，所以她的生活很拮据，有时候连饭钱都拿不出。她开始偶像活动也是为了能赚些钱，让家里生活稍微安定一些。

在家中她是长女，很多家务事都由她包揽，并且很会照顾弟弟妹妹。或许是因为经常受到依赖，她在心中憧憬有一个能让自己撒娇和依靠的哥哥。

水瀬伊织

CV：钉宫理惠

怀里总是抱着一个兔子人偶的体型娇小的女孩，她前发向后束起，额头整个都露在外面，因此被人爱称为"额头"。她是个货真价实的大小姐，在优越的环境中长大，受到了很好的教育。由于她父亲和事务所社长是旧友，通过这层关系她才作为偶像在事务所里工作。

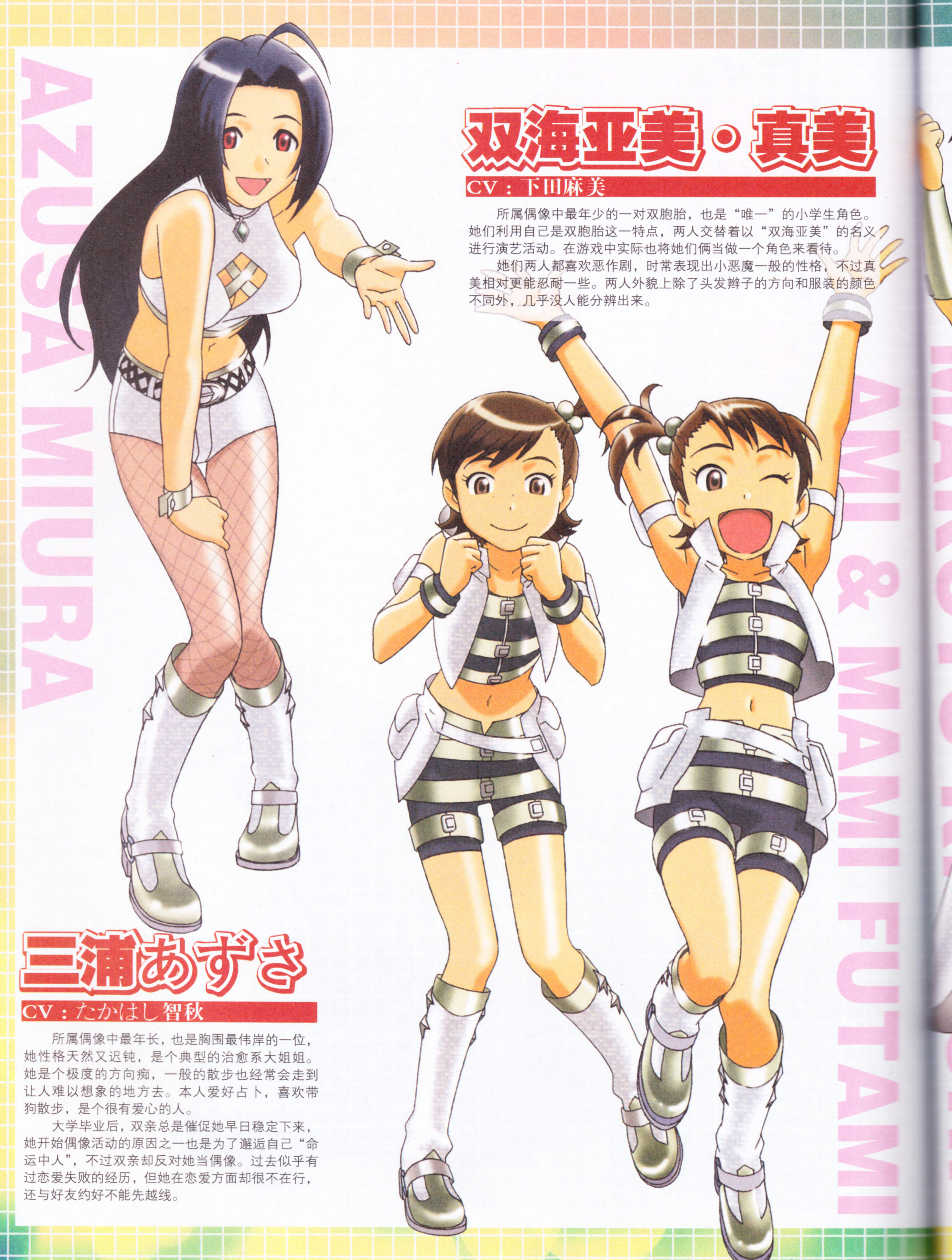
她的性格基本上很任性，不按她的意思行事立刻就会生气，对有利害关系的人又会假装乖巧，而对亲近的人则不会隐藏这种恶劣的性格。此外，她的自尊心很强，极度不服输，总是喜欢以高姿态面对他人。

萩原雪步

CV：落合祐里香

她性格弱气，胆小爱哭，思路总是朝消极的方向发展，一旦走投无路甚至会做出超出别人想象的行动，是一个能充分刺激别人保护欲的角色。对男性有轻度恐惧症，无法近距离交谈，连可爱型的小狗也会害怕。

她为了改变这种软弱的性格而开始了偶像活动，起初不但见不到成效，还受到家里人的严重反对。由于家境还算富裕，从小受到家人的严格教育，尽管弱小，却又能在行动中体现出一种骨气。



双海亚美·真美

CV：下田麻美

所属偶像中最年少的一对双胞胎，也是“唯一”的小学生角色。她们利用自己是双胞胎这一特点，两人交替着以“双海亚美”的名义进行演艺活动。在游戏中实际也将她们俩当做一个角色来看待。

她们两人都喜欢恶作剧，时常表现出小恶魔一般的性格，不过真美相对更能忍耐一些。两人外貌上除了头发辫子的方向和服装的颜色不同外，几乎没人能分辨出来。

三浦あずさ

CV：たかはし智秋

所属偶像中最年长，也是胸围最伟岸的一位，她性格天然又迟钝，是个典型的治愈系大姐姐。她是个极度的方向痴，一般的散步也经常会走到让人难以想象的地方去。本人爱好占卜，喜欢带狗散步，是个很有爱心的人。

大学毕业后，双亲总是催促她早日稳定下来，她开始偶像活动的原因之一也是为了邂逅自己“命运中人”，不过双亲却反对她当偶像。过去似乎有过恋爱失败的经历，但她在恋爱方面却很不在行，还与好友约好不能先越线。



星井美希

CV：长谷川明子

360版新追加的角色，连她的印象色也是与360主机的主题色相同，是嫩绿色。在360版游戏中，她更是立于第一女主角位置的角色。她拥有不辱其名的魅力，与其他偶像不同，一头长发染成了金色，并有着同年龄段女孩子里拔群的好身材。

她拥有吸引人目光的天性和才能，但却怕麻烦，对各种事物都三分钟热度，行事总是我行我素。再加上从小在过于优越的环境中长大，不知道努力为何物。她独特的感性和不谙世事的部分结合在一起，经常做出让人目瞪口呆的行动。不过，一旦对一件事认真起来她就会始终真挚地面对。

她还是唯一一个存在两条路线的人物，游戏中达到某些条件之后，“觉醒”的美希会以全新的姿态出现在玩家面前，这也使她获得了超常的人气。

出色的画面表现，本格派的育成系统，以及充满魅力的角色，这些都是『偶像大师』这款游戏获得成功的原因。在此之后厂商确立了以这款作品为中心展开的企划“PROJECT IM@S”，将相关作品推向更多更广的平台和媒体。

菊地真

CV：平田宏美

以“凛然的面孔”、“运动神经拔群”、“矫健的体格”等为特征的美少年系偶像，在游戏中女性FANS比男性还多。她父亲想要儿子，把她当做男孩子一般教育，以至于现在她的言行都带有十足的男孩子气。但实际上她内心却很想变成一位淑女，众多偶像中她拥有最女孩子气的一面，因此时刻都在为自己外表和内在的矛盾而烦恼，偶像活动也是瞒着父亲在进行。由于她擅长舞蹈，与此相关的台词和事件很多。

PROJECT IM@S 与骗钱计划

在游戏方面，首先是于 2008 年 2 月在 XBOX360 上推出了一款名叫『偶像大师 Live For You！』的作品，实际是将本篇中大受欢迎的舞台表演模式单独抽取了出来。在本作中，玩家扮演的是一位从 FANS 中选出来的 FANS 代表制作人，让玩家自由选择出演的偶像、演唱歌曲、舞台、服装、镜头设置等等要素来安排一场属于自己的演唱会。演唱会开始后可以选择摄像模式和应援模式。摄像模式顾名思义，就是可以自由对表演中的偶像进行激写。应援模式则是与一般音乐游戏的玩法相同，根据节拍按下相应的按键做出应援，系统会对应援打分。值得一提的是，本作初回限定版附送的 DVD 中包含了一段原创的动画，讲述了这场为 FANS 们准备的演唱会开始前的小故事。故事以春香，千早和美希为主要角色，游戏中也会出现与这段动画相关的对话。总的来说，本作并没有什么新内容，而且观赏性远大于游戏性，是一款不折不扣的骗钱之作。但宅男们明知被骗却依然要主动掏腰包，却也证明了游戏原作的魅力之大。

之后是『偶像大师 SP』于一年之后的 2009 年 2 月登陆 PSP。该作受到 PSP 机能和 UMD 容量限制，原本的 10 个人物和两位新角色被分为 3 组，分别发售了『完美太阳』,『惊奇之星』和『思念之月』3 个版本。这 PSP 版依然可以看做是一款移植作品，游戏除了原版的内容外，新增了故事模式和类似『Live For You！』可以自由设置舞台的事务所模式；游戏的系统进行了再调整，成为正统系列中最新的版本，难度也再次有所降低，不过每次育成只能选择一位偶像，而且画面也放弃了动画渲染，整体效果只能勉强说比街机版好一些。游戏的三个版本除了可选偶像不同，也就是故事模式中的剧情有差别，其他内容完全相同，并且各版本的存档是可以共用的。『完美太阳』可选的偶像是天海春香，高**槻やよい**和菊地真，新增了一名在剧情模式与所选偶像进行竞争的对手角色我那覇响。该版本的故事模式相比其他两个版本，强调了“为了成为顶级偶像必须战胜对手”这种少年漫画式的基本故事模式。着重描写了拥有相同目标的双方，面对竞争时的内心和决意。『惊奇之星』中的偶像是**萩**原雪步、水濑伊织，双海亚美・真美，新增的对手角色是四条贵音。四条贵音一开始就以顶级偶像的身份出现在玩家选择的偶像面前，故事描写的是几位新人偶像面对强敌三种不同的思念和她们各自的成长。『思念之月』中可选的是如月千早，三浦**あずさ**和秋月律子，而对手角色却是星井美希。故事一开始，美希因为一些哭笑不得的原因转向了敌方的阵营，三位我方偶像与美希之间的关系是该版本刻画的重点。

由于不能选择拥有极大人气的美希，许多玩家都表示不满，官方在事后透露这其实也是无奈之举：在 XBOX360 版中，美希路线里存在有明显性暗示的问题事件，也因为这些事件使游戏的 CERO 等级为 C。PSP 版(CERO B)为了自重和拓宽玩家群才将美希定为对手。但是 FANS 们都表示『思念之月』中美希歪曲了美希的形象，就连担任其 CV 的长谷川明子也认为这个美希与原版大相径庭。



除了游戏，在各种媒介上都出现了『偶像大师』的影子，大量的游戏原声和角色 CD 还有广播剧自然不用说，2007 年还播放了一部名叫『**アイドルマスター** XENOGLOSSIA』的 TV 动画。这部动画相当怪异，尽管剧中的人物都是我们熟悉的偶像，但世界观和剧情却和游戏内容相隔十万八千里。动画中，IODL 除了有偶像的意思，更主要是指一种巨大的机器人，整个作品变成了一部有着“人机恋“之称的热血机器人片，可以看做是由偶像们出演的一部和原作毫无关联的动画。

在漫画方面，除了『XENOGLOSSIA』的漫画版外，先后推出了四部漫画：『relations』以游戏中的歌曲『relations』为原型讲述了一个制作人与千早和美希之前相互关系的发展和变化的故事。作品将偶像的意义，偶像与制作人的关系作为论题，是这些作品中影响最大、可看性最高的一部。『Your Mess@ge』从偶像们的视点来刻画她们的形象，制作人没有在漫画中实际登场，但往往会在关键的时刻发来巧妙的短信为偶像们排忧解难。『**ぷちます**！』是一部讲述事务所内日常生活的四格漫画。『**ブレイク**！』讲的是社长的孙子因故担任代理社长和偶像们一起经营事务所的故事。

不管动画还是漫画，这些作品在整个 PROJECT IM@S 计划中引起的市场效应都只能用差强人意来形容，而真正不得不提的是官方开办的多个广播节目。这些由偶像们的 CV 或 STAFF 主持的，以『偶像大师』为主题的节目获得了极大的人气，『偶像大师』能维持住长时间的热度，持续播出的广播节目便是重要功臣之一，后来发售的节目实录 CD 也在短时间内就被 FANS 一抢而空。其中影响最大的要数由如月千早的 CV 今井麻美和三浦**あずさ**的 CV **たかはし**智秋主持的『THE IDOLM@STER RADIO』。节目中有一个名叫“歌姬乐园”的小版块，两位拥有高演唱能力的 CV 主持人会根据听众的提议翻唱一些著名的歌曲，这些歌曲也在后来被收录成数张 CD 专辑，取得了不错的销量。

说起『偶像大师』，除了“宅男大师”这个别称之外，还有“烧钱大师”这样的称呼。这称呼的由来并不是这些大量的周边产品，而是游戏那让人感觉深不见底的付费 DLC。这些虚拟道具包括可以在游戏中使用的服装，道具、装饰品，乃至歌曲和追加剧场，尽管没有这些

东西游戏照样能进行，但天下无数“制作人”们依旧为了这些浮云——啊不，为了爱而将自己银两源源不断地送给NBGI。游戏本篇和『Live for you！』的道具是不通用的，就算完全相同的东西，想在另一个版本中使用也必须重新购买一次。而且『偶像大师』的DLC还出了名的贵，部分服装比现实中宅男穿在身上的衣服还贵。据统计，目前仅仅购买『Live for you！』的全部DLC就需要5W多MSP，折合成人民币6000元左右。尽管价格如此昂贵，『偶像大师』的DLC销售量在日本地区依然遥遥领先于其他作品，在全世界范围内也可以名列前茅。

毫无疑问，PROJECT IM@S是成功的，但是这种成功是建立在游戏品质的基础上的。这其中的巨大利润无不让其他厂商眼红。2009年上半年，做廉价游戏出名的公司D3 Publisher公布了一款风格与『偶像大师』极为相似的游戏——『DREAM C CLUB』，这款比『偶像大师』更萌更肉更有针对性的游戏立刻引起了大量玩家的关注。但单调而乏味的系统和单薄的人物使这“夜店大师”在发售之后仅仅昙花一现就很快消失到了玩家的视野之外。不过有趣的是，从09年初NBGI就开始着手吞并D3 Publisher，到游戏发售前D3 Publisher已经完全成为NBGI的子公司。这其中隐含的关系，就留给各位去想象吧。

09年8月，『Live for you！』的最后一弹DLC发布，这标志着PROJECT IM@S的结束，但『偶像大师』的影响还在继续，NBGI也趁热于9月在DS上发售了ProjectIM@S 2ndVision的第一款作品——『偶像大师 Dearly Stars』。游戏采用了全新的人物作为主角，并一改系列以往的风貌，将游戏类型由育成模拟变为文字冒险。尽管相关的漫画，音乐攻势已经铺天盖地的展开，但这款不过不失的作品实在难以撑起一个企划的大局。不论『偶像大师』的成功能否在接下来的计划中被复制，我们只希望NBGI能够做出令人满意的作品，让制作人们对偶像的爱能够延续下去。

同人世界中的“偶像大师”

ALL ABOUT "The idol m@ster"

接下来要为各位展示的，将是一个完全不同的『偶像大师』

Nicom@s 与偶像炼成

Niconico 动画在日本的地位绝非一个 ACFUN 可以比拟，它已经在无形之中与 2ch 一样发展成一种社会现象，并形成了各种形形色色的 nico 文化，对日本的社会和经济产生着各种影响。前文中提到广播节目是维持『偶像大师』热潮的功臣之一，而在 niconico 动画上诞生的 nicom@s 也当之无愧地是『偶像大师』文化传播的一种重要途径。

所谓 nicom@s，即是 UP 在 nico 上与『偶像大师』相关联的动画的总称。这个称呼最初于 2007 年 10 月前后出现在一些传播『偶像大师』相关 MAD 的 BLOG 上，经过大约半年时间受到大多数人的认可，成为一种定称。基本来说，只要与『偶像大师』相关的动画都有可能被认为是 nicom@s，但有一个原则：nicom@s 是为了作品和 MAD 同好之间交流而制作的视频，所以游戏 play 动画和 nico 特色的「歌ってみた」系列并不算在内。在此基础上，nicom@s 大致可以分为 3 种：捏他系，MAD 系和视觉小说系。由于作品内容五花八门，形式多种多样，值得点题介绍的作品实在数不胜数，在此笔者从众多话题和名 P 中选择一些 MAD 系和小说系的作品来为大家集中介绍。

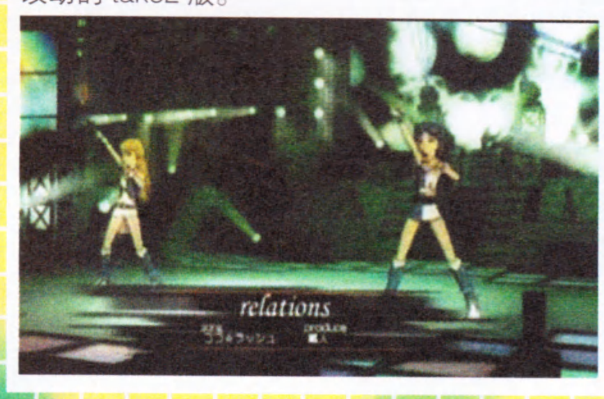




『relations』这首歌是游戏本篇 XBOX360 版的新增歌曲，也是标志性人物星井美希的主打歌。和其他角色的主打歌相同，这首歌也是为美希这个人物形象量身定做的，用官方的话来说，它描述的是“眼看你的心从我转移到她身上，这种情况下我对你的思念”。虽然歌词简直就是白开水，但配合美希特有的纯粹，歌曲清澈的歌声传达出的苦闷心情有一种特殊的魅力。伴随着美希高涨的人气，这首歌成为『偶像大师』的标志歌曲，赢得了大量 FANS 的喜爱。不但如此，后来发售的专辑 MASTERWORK 02 中收录了美希和千早的合唱版，为这首歌增加了三角关系的属性，同时也使歌曲的话题性和影响力大大增加，连后来的漫画版『relations』也是以这首合唱版为背景。

アイドルマスター　美希＆千早 PV「Relations m@sturbasion」

在 nicom@s 制作的拓荒时代，**蔵人 P** 从别处转载了这一段的 PV 到 nico，该 PV 通过近乎神技的剪辑，巧妙运用游戏实录片段与 LIVE 画面的交错，展现出在偶像成长之路上美希和千早所做出的努力以及她们相互之间的微妙关系。不过 PV 重心始终不是在塑造人物，而是在表现歌曲本身，让『relations』在观众心中留下深刻的印象。该 PV 成为了 nicom@s 发展史上重要的方向标，后来的很多作品都受到它的影响。现在，说起『偶像大师』，就不得不提『relations』；而说起『relations』，就不得不这么一段传奇的 PV。后来**蔵人 P** 取得作者认可对原作进行重制，上传了提升了画质、演出有了改动的 take2 版。



名 P：蔵人 P

从 nicom@s 拓荒时代就受到所有人认可的 MAD 制作先驱者之一。最初他并不亲自制作 MAD，而多是从 YouTube 等视频站转载 MAD 和 PV 到 nico，偶尔会对这些作品进行修正和改编，但后来以自己不方便进行转载作品的修改和管理为由开始了 MAD 制作。他的作品质量不但稳定而且水准颇高，虽然没有高超的技术力，但在画面的整体表现方面很有一手。他本人表示自己并非 MAD 职人而是 im@s 宅，制作 MAD 只不过是 FANS 活动的一环，因此他的制作速度很慢。这种随性的风格使他得到“nicom@s 界的富坚”这样的称号。他的 MAD 作品只有寥寥数个，几乎都是将 MASTERWORK 系列 CD 中的歌曲 MAD 化作品，直到现在他的影响和业绩依然让他存在大量的支持者。

[アイドルマスター　relations m@sturbation coda]

作者：蔵人 P

这是蔵人 P 最新的一作（但也是 08 年底的事了），他在那个传说的 PV 出现的 1 年多之后，对原作进行再发展，衍生出了这段 MAD。作品重点从歌曲转移到人物身上，在歌曲中插入台词语音，强调了角色性和一定的故事性。演出方面特效十分流畅，对画面色彩的调整营造出了特殊的气氛，作品画质也极高。总体来说，本作与原作和他重制的 take2 出发点不同，但依旧让人过目不忘。



[アイドルマスター　如月千早　目が逢う瞬間（とき）]

作者：蔵人 P

蔵人 P 开始 MAD 制作的首款作品，同时也是让笔者深陷骗钱大师并患上千早病的元凶。





『目が逢う瞬間（とき）』是 MASTERARTIST 05 的主打曲，后来陆续在 PSP 版和 360 版的 DLC 中登场。“临别之时仍不忘对方的爱，却依旧做了最后的诀别，转身离去。”这就是这首歌所描述的场景。不舍，苦闷，决心就是歌曲的主旋律，而本 MAD 中，**蔵人 P** 运用了其喜欢的深蓝色和暗黄色调渲染出回忆的色彩，坚定的歌声表明她能够抬头直面在一起的时光。而相对应的，间奏中插入的台词则让确实存在于心中的爱及苦闷得到了升华。这段 MAD 决定了千早在笔者心中的印象：强气，真挚，热情。





话题：千早病三铳士

nicom@s 中以千早为题材的作品占了很大比例，这既是因为游戏中唯有千早路线中存在清晰的故事线索，更因为千早本身的魅力。在众多千早的 FANS 里有三位特别热情，甚至爱到"病态"的地步（笑），不停地制作各种千早相关的视频，众多捏他系娱乐了观众，本格系作品又传播了爱的极意。这让人们联想到了人人为我，我为人人的"三个火枪手"，人们为了纪念他们（？）将他们并称为千早病三铳士。他们是时雨 P、影山 P 和**ねーよ** wwwP，在这里先介绍其中两位。

名 P：时雨 P

时雨 P 是千早病三铳士中病症最严重的一位，除了大量病态的捏他动画，他更加擅长故事性较强的作品，并在自己的 BLOG 上发表模仿营业事件的 SHORT STORY 与作品交相辉映，特别是静止画 MAD 和画面多样的文字特效拥有极好的口碑。以前他的作品虽然完成度颇高，再生数却始终上不去，有着"被掩埋的狮子"一称。尽管如此，他依然没有停止自己的耕耘，这种爱受到其他千早病患者的尊敬，授予他"**终身名誉千早スキー**"的称号。

系列作『-to the wonderful new world-』是时雨 P 的代表作品，也是他将自己的爱和技术发挥到极致的作品。这系列作品同样是出现于 08 年千早诞生祭前后，通过 12 段 MAD 和文字短剧讲述了千早和制作人在一起的一年间，故事从千早进入一片新世界为开端，又以千早迈向下一个新世界为结尾，讲述了千早的成长，千早对歌唱的爱和梦想，以及对制作人的思念。这部作品让人们确确实实地感觉到，时雨 P 的千早是特殊的，是特别惹人怜爱的。一句题外话，笔者本人也一直在尝试着千早相关的同人制作，当看了时雨 P 的这部作品后，惊异地感觉到他与笔者的目标竟然如此相似，但实力的差距却又如此明显，无念……

[my song 千早に歌ってもらうと 8 割方涙するもんでとりたてて困らない。]

作者：时雨 P



看到标题就毫不费力地可以判定是时雨 P 病症再次发作的一段 MAD，不过作品本身却相当正经而且普通。『my song』这首歌于 08 年 5 月出现在『Live for you！』的 DLC 中，后来在 CD，MASTER SPECIAL 06 中被官方定义为伊织的歌。不过在更多人心中这首歌是属于千早的，原因就是时雨 P 的这段 MAD。必须承认时雨 P 对千早的认识和了解很深，她的作品中也最能体现出千早的魅力，这段普普通通的『my song』就是这样。整个作品画面效果简单而朴素，千早在咏唱着属于自己的歌和歌唱之路的身姿，相比其他作品显得内敛而充满温柔，深深吸引了观众的目光。

——"可爱成这样是犯规的啦！"

[如月千早 -Be conscious of me, be conscious of you-]

作者：时雨 P

这是『-to the wonderful new world-』的一部分，时间是在千早达到 D 级偶像，开始面对各种迷茫的时候。千早路线是游戏中唯一带有沉重意义的故事，年仅 15 岁的少女在现实和梦想间挣扎着，逃避着，又努力着和奋斗着。这种生活在阴影之中却仍能给他人来带欢愉和



感动的身影，无比美丽。同时，因为她本身的不成熟，使得在她身边为她指点迷津的制作人有着无法忽视的存在感。当她直面真正的自己之时，也渐渐意识到这个陪伴自己的存在的重要性。歌曲水树的『suddenly ～巡り合えて～』联动着千早的心情，千早的心情感染着观众。选曲，角色舞蹈的同调，文字辅助效果等等因素组成了一个看得让人发抖，能够震动他人灵魂的作品。

名 P：影山 P

千早病三铳士之一，三人中 UP 作品数最多的 P。他同样制作了数量惊人的捏他系动画，使他的虐待千早成为 nicom@s 上的一种名品。不过他所制作的正统派 PV 更有让观众哑口无言的实力。如果说时雨 P 擅长表现出千早的美，那么影山 P 的特长则是体现出 MAD，或者 PV 本身的美。他曾经制作过了一段合唱歌曲『团结』的 MAD，后来『Love for you！』的特典 DVD 中收录的官方 PV『团结』竟然与其的构成方式极为相似，而引起 FANS 们对官方产生各种猜测，甚至有人制作了两者的对比视频。官方最终以保护知识产权为由删除了影山 P 的作品。在此之后，影山 P 作品的素材，设定，演出方式等反而越来越有官方 PV 的风格，于是有了一种"虐待官方"的说法。

[アイドルマスター『arcadia』如月千早 -Music Video-]

作者：影山 P

『arcadia』是官方CD，MASTERSPECIAL 03中千早的主打歌曲，其带有浓厚的幻想风格并对歌手的演唱能力有颇高的要求。这首歌在专辑CD发卖的半个月前在广播节目中先行播放，顿时引起FANS的高度关注。很多名P都在第一时间就用广播音源制作了MAD，影山P的作品（sm6455242）是其中最出色的一款，再一次成为公认的“官方杀手”。CD发售后，他用CD音源制作了这一段完全版。让人惊异的是，这段PV风格强烈的作品中运用了十分华丽的3D效果，据他本人透露，这是他用10天前才开始接触的3D背景软件Vue制作出来的，这不得不让人佩服其爱之深，技之神。





拥有官方杀手称号的技术型P并不只影山P一人，比较有代表性的还有**えこ**P和**わかむら**P，他们的作品就算是对偶像大师一窍不通的人看了也会不由得脱帽。

えこP与藏人P一样也是nicom@s的先驱者之一，不过他是一个彻底的MAD职人。不论是动画的制作技术，画面效果的应用能力还是作品的构成能力都受到极高的评价，在nicom@s的初期阶段就制作出了部分现在依然无人能够超越的作品，受其影响的P更不在少数。另一位**わかむら**P本身的职业就是美术指导，以他PV风MAD方面高超的制作技术和制作品味就算称他为nicom@s界的王者也不为过。他不但对雪步有特殊的偏爱，还制作了大量现实中的偶像组合Perfume与偶像大师的混合MAD，将Perfume党引导成了nicom@s不可忽视的一部分。

[アイドルマスター　ロケットガール　高槻やよい　「GO MY WAY!!」]

作者：えこP

这段公布于07年7月的作品即使在这个被称为nicom@s革新之月的时期，依然立于所有作品的顶点，至今仍是代表nicom@s最高峰的作品。作品运用了大量作者自制的3DCG动画，很多观众在看完了之后都发出惊叹——咦，原来这不是官方？！**えこ**P在他的BLOG上说明了制作心得和制作过程中的困难，最让人记忆犹新的是他一帧一帧的手动抠图，全程抠了3700多帧的漫长过程，让人不由得想向他致敬。



[アイドルマスター　雪歩 Kosmos, Cosmos (HYPER EDIT) PV 風 R1.1]

作者：わかむら P

『Kosmos, Cosmos』出自 MASTERARTIST 09，歌曲的风格与雪步其他歌曲风格完全不同，不过歌曲的跃动感十足，抓住了很多 FANS 的心。**わかむら** P 在这首歌先于广播节目中播放的时候就仅仅用 5 小时制作出了初版。随后经过多次改编和升级完成了最终版本，作品是否漂亮已经不需要语言来赘述。值得一提的是，由于原曲的展开稍显单调，**わかむら** P 还对音频进行了加工处理。



[アイドルマスター Perfume シークレットシークレット PV 風]

作者：わかむら P

神视频或许就 是用来形容这样的作品的词，作品完美得叫人难以相信这是我们熟悉的那个偶像大师。偶像舞蹈的同步率和流畅性，节奏等等一如既往的优点自然不用说，**わかむら** P 在本作中还初次尝试了他的火星科技——自己捏造舞台。这不只是用 3D 构建一个背景这么简单，需要考虑场景的与人物的融合度，临场感，还有细微的光影效果。但是，这一切都是完美的，也就是**わかむら** P 这种完美的技术力使他成为公认的偶像大师与 Perfume 之间桥梁的筑建者。



名 P：WhoP(hsc)

Nicom@s 里说起千早首先想到千早病三铳士，而提到美希，whoP 毫无疑问是无法回避的。作品的数量和频度，以及作品的影响力，再生数和 MYLIST 率等等方面，他都有着其他美希 FANS 无可比拟的传奇性。口味深浅有别的捏他动画和严肃的 MAD 系作品他都得心应手，并擅长在作品中使用大量写实画面，营造出独特的气氛。此外，他还制作过美希的人物解析视频，对各作各版本的美希进行对比和鉴证，因为这些视频而喜欢上美希的人数不胜数（包括笔者）。

如今，他对美希的爱早已成为一种公认的默许，他创作出的美希也有如时雨 P 的千早一样深受制作人们的欢迎，使得到了“　身名誉八二　”的称号。由于 whoP= 美希这种印象太过深刻，造成部分观众只要标题和预览中有美希就可能误认为是 whoP 的作品。而他本人除了美希之外也有着手制作其他偶像的视频。在一度宣布隐退之后他以 hsc 的名义重新回到大家面前，现在以『remembrance』系列为中心进行着创作活动。

[アイドルマスター　二人の MEMORY。]

作者：whoP



whoP 的代表作，『memory』系列的起点。这一段其实是 whoP 将系列前两作『THE iDOLM@STER -MEMORY-』及『THE iDOLM@STER -MEMORY2 SAKURA-』进行少量修正后合并在一起的产物。前半段是第一作，内容比较传统，就是将游戏中各种台词和场景剪切组合起来，形成了一个美希路线的缩影，换句话说就是一个超级剧透 MAD。大量文字和图像的交错，构成了极大的信息量，但画面却并不杂乱。使用的歌曲是『翼神传说』剧场版的主题曲『Tune the rainbow』，虽然唱歌的立场多少有些违和感，但是歌词与 MAD 的同调率异常的高。

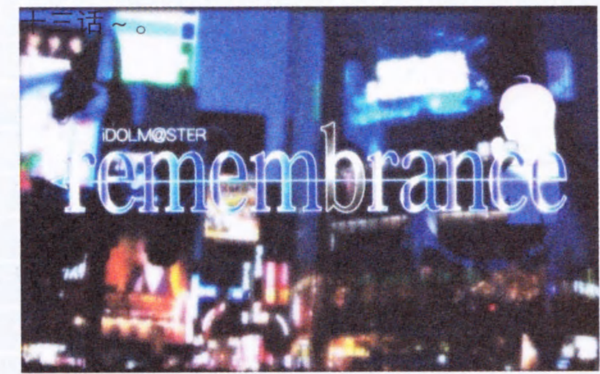
第二作开始后气氛陡然变化，故事峰回路转，开始了大胆的原创——whoP 破天荒地用自己创造的世界观来诠释游戏只能重复进行一年时间的系统。制作人和美希，在封闭轮回的时光中经历了无数次相遇、无数次离别，每次重头开始，都只能留下之前一点点记忆的残骸，但这没有抹去她们羁绊的累积。又一个樱花飞舞的季节，他们在相遇的那一天抓住了自己的感情。这一部分信息量依然巨大，但是表现方式不但依然保持了条理，还有层次性，画面会诱导观众优先注意到重要信息，这也是 whoP 制作能力进步的表现。在作品最后有一个 Memory3 的预告，这个企划最后演变成了 08 年开始的下面这部作品。

[アイドルマスター remembrance]

作者：hsc（whoP）

这是以觉醒美希路线为基础创作的视觉小说——也就是 nicom@s 在发展中逐渐形成体系的一大分支，NovelsM@ster。作品的舞台是原作中所没有的，多位偶像和各自的制作人同时存在的世界，偶像大师的世界观在本作中得到相当细致而用心的描绘。成为顶级偶像后势不可挡的美希和制作人面对社长突然下达的隐退命令，两人契合的心之间产生了隔阂。这时一个神秘人物出现在美希的面前，将事态导向意想之外的方向。故事从美希和美希的制作人两个侧面展开描写，引出了“偶像到底是什么”，“偶像和制作人的关系应该是怎样的”等深刻的思考。

这部目前尚在连载的作品是 whoP 集大成之作，丰富多彩的画面表现，经过洗练的文字，令人拍案叫绝的剧本构成——从 memory 到 remembrance，作为支持者和观众，我们可以看到 whoP 的成长，受到他爱的感染，更感受到 nicom@s 无限的可能性。由于作品利用公开顺序在剧本构成上制造了一些伏笔和机关，仅仅按照标题顺序看下去可能无法感觉到作者的用心。于是推荐按照这样的顺序观看：一～二话→三话予告→四话～十二话→三话→十三话～。





话题：哀春香，爱春香与黑春香

春香这个角色各方面都很普通，平凡就是她的特色，但是在偶像大师世界里和众多个性分明的偶像在一起，她很容易被忽略，nicom@s 早期她也受到很长时间的冷遇，再加上在游戏中，她作为所有偶像中最积极向制作人展开恋爱攻势的女孩，最终的结局却让人无法释怀。这样的春香被称为“哀春香”，她的心情在纯血春香饭，**ウインウイン P** 的『**アイドルマスター　春香** 「太陽のジェラシー (Balearic Mix)」–Last Song–』里得到完美的体现。

不知从何时起，出现了一种“爱春香”的说法：结局不是官方给我们的，应该由我们亲自来创造——制作人们开始自己创造属于春香的故事，这也成为一时的风潮。不过很快另一种从角色本身入手，具有压倒性的风潮——黑春香（春阁下）就占据了主流。黑春香诞生的缘由可以追溯到街机时代，当时 FANS 对春香的昵称就是 **“はるかつか”**。在同期广播节目中春香的 CV 中村绘里子刻意的黑化发言引发了众多捏他，其后从官方 CD MASTER ARTIST 01 开始登场的春香的主打曲『I want』的阴暗印象又与游戏中春香开朗明快的形象正相反。渐渐地开始有 FANS 将 **“はるかつか”** 输入变换为“春閣下”，而“黑春香”这种二次创作的产物随之如雨后春笋一般涌现在 nico 上，并为春香博得前所未有的人气。捏他视频，MAD，视觉小说，各种形式的作品都可以看到黑春香的身影：有时候是一个表面和原设定相同，内面却极度黑化的腹黑，有时候是代表阴暗面，凶恶而残暴的反角……由于不过是二次创作的同人产物，并没有一个固定形象。可以说，黑春香是 nicom@s 文化的主要代表之一。



[アイドルマスター × 東方『Bad Apple!!』【Alstroemeria Records】]

作者：时雨 P

这是本由时雨 P 随性制作，却不小心成为春阁下专用曲的罪孽深重之作（笑）。其歌曲可怕的同步率和出色的演出引得不少人模仿和致敬，在很长的一段时间里都不断出现该作的亚种和模仿作。作品在渲染了黑色和阴暗的主旋律后，于最后用巧妙的演出完成了从黑到白的升华，但这种在一瞬间让人着迷的转换并非轻易就能达到，其后的各种模仿作品很少能跨越



这道门槛。时雨P的实力和品位也再次得到证明。

[アイドルマスター 春香 亡國覚醒カタルシス PV風]

作者：わかむらP



这段MAD原本是视觉小说『**アイドルマスター 春閣下、覚醒。『覇道』**』中，春香于剧中发表的第二段PV，**わかむら**P在后来将这段PV单体化并做了小调整，作为MAD发布出来。该作不管放在原作中还是单独看都有着一般作品难以企及的冲击力。配合ALI PROJECT这首名曲，「黑暗」「死」「绝望」「血」「月」等阴暗的印象在压抑而颓废的气氛中统治了试听者神经和周围的空气。作品溢出的是一种没有语言能够形容的美，一种能够引发狂气的美。毫无疑问，这段MAD是nicom@s史上最出色的作品之一，即使在**わかむら**P的作品中也是顶级水平。

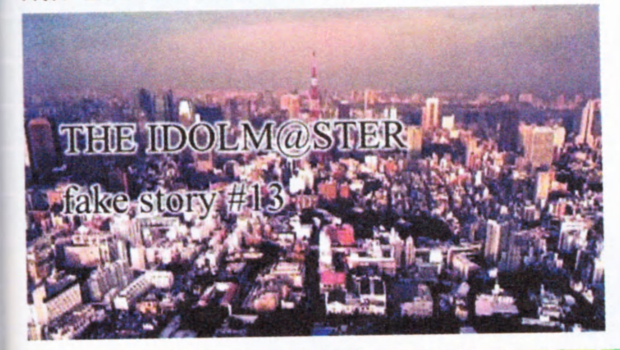


千早和春香从属性上来说是完全不同类型的女孩——开朗的春香，认真的千早，她们对歌唱和偶像的态度也不同，尽管形式不同，但她们却都喜欢歌唱。这使得她们两人之间的故事受到很多名P和FANS的关注，不管是百合还是普通的友情还是相互竞争的对手，两人的组合始终是很受欢迎的题材。就比如时雨P的『-to the wonderful new world-』中春香就作为一个关键角色出场。另一方面，由于两个角色的CV今井麻美和中村绘里子在广播和采访等娱乐节目中经常相互吐槽，两人的关系也很好，这也使得两个人物之间的捏他动画出奇地多。

[アイドルマスター fake story]

作者：フリージアP

这也是一部尚在连载中的NovelsM@ster，不论以春香千早这一题材的作品，还是单纯以NovelsM@ster来看，都是一部散发着异色光彩的作品。作品讲述的故事与正统的NovelsM@ster风格有着明显的区别，简单地讲，这部作品是将以顶级偶像为目标的少女们作为主人公的王道人间活剧。极具时代剧特色语言手法，时不时超出视觉小说常规的超演出（极大魄力的人物特写，各种BGM的运用方式），兼顾了少女漫画的细腻和少年漫画的热血……这些能够带来与其他作品截然不同感受的特征为作品赢得许多狂热的FANS，作品中多处捏他和搞笑成分也足以让人感受到乐趣。







事故大概是这样的：主人公天海春香是一个喜欢唱歌，性格开朗但做总是马马虎虎的少女，另一位极具歌唱才华的主人公如月千早从春香身上感觉到了特殊的才能，将其看做自己最好的搭档（私の片翼），但是两人的偶像组合因为种种原因，活动一年时间也没有取得像样的成绩。面对组合解散的危机，两人各自做好全新的决意。随着故事的发展，作为对手的星井美希和早已成为传说的偶像女王三浦**あずさ**等角色陆续登场，对两位主人公的奋斗之路产生巨大的影响。

作品从 08 年 1 月开始连载，至今已经到 13 话。作者**フリージア** P 的制作水平也在逐渐提高。作品从一开始就很少使用静止图画，所有的人物图像都是动态，在 NovelsM@ster 中采用这手法的仅此一家。到最新的 13 话中，多样化的画面效果和极高的制作品质已经接近 PV 和 MAD。



『relations』的合唱版出现之后，在某种意义上千早和美希的三角关系有了官方性。千早和美希在性格，经历（还有身材，嗯）等方面都是完全相反的两个极端，也的确很容易做文章，以这点作为话题的作品始终层出不穷。其中既有如『relations』一般描写两人感情之间纠葛的作品，也有像另一部漫画版『Your message』一样将两人的友情作为重点的作品。

[アイドルマスター 『オルゴールとピアノ と』 千早 美希]

作者：メカ P

2008 年的千早诞生祭前后，以安定的制作能力闻名的**メカ** P 也发表了以千早美希为话题



的 MAD 三部曲。作品中的爱和作者的爱，让观众们为该系列加上了一个特殊的 tag——泣けるアイマス（让人落泪的偶像大师）。这一段 MAD 就是三部曲的第一作。本 MAD 所讲述的是以游戏中两个人物的主要剧情为线索，简单编排的故事。美希失忆，千早离别，三个人留下的回忆如褪色的照片一样在离别的歌声中浮现。这是一个让人泪流满面的作品，它采用的歌曲是 galgame 界的名曲，『秋之回忆 2』ED 的 remix 版本之一，但让人感动的却不只是歌本身，更在于故事与『秋之回忆 2』中感情的重合。存在于心中不是虚幻的爱，为了梦想，却又不单单为了梦想的离别。所以，对『秋之回忆』系列有感情的人会感受到更多的东西。

[アイドルマスター 『蒼い鳥 M@STER VERSION』 千早]

作者：メカP



三部曲的第二作。除了数句回忆台词，本 MAD 加工的地方不多，给人的印象是展现了前作的故事之后，千早在海外的第一场演唱会的现场实景。而其讲述的也是『蒼い鳥』这首歌本身的意义——「青鸟　孤独与自由　用这双翅膀　我要飞翔」。『蒼い鳥 M@STER VERSION』是对游戏原版的『蒼い鳥』进行了改编后的完整版。整体旋律调整得更舒缓，并加强了钢琴。虽然与『目が逢う瞬間（とき）』相同，描述的是离别之景，但是这首歌却带有一种悲壮和凝重感。值得注意的地方是歌曲从 2：15 到 2：50 秒间旋律跳跃感极强的一段，这一段被称为“神间奏”，用这首歌作为素材的 MAD 这段间奏的演出普遍都受到关注。メカP 快速剪切了游戏的实录片段在节奏中快速切换，表现力还算不错。

[アイドルマスター 『二人の Memory』 千早 美希]

作者：メカP

三部曲的第三作。在回忆的海洋中，两人展开笑颜；在成长之路的交叉点，两人再次共同歌唱。本 MAD 内容很简单，特别的演出比前作还少，但本作舞步与歌的同调给人留下了深刻印象。「どんな大きいな夢でも負けないでね　心配したりしないで」轻快的节奏和流畅的舞蹈，为这个故事画上了一个美好的句号。

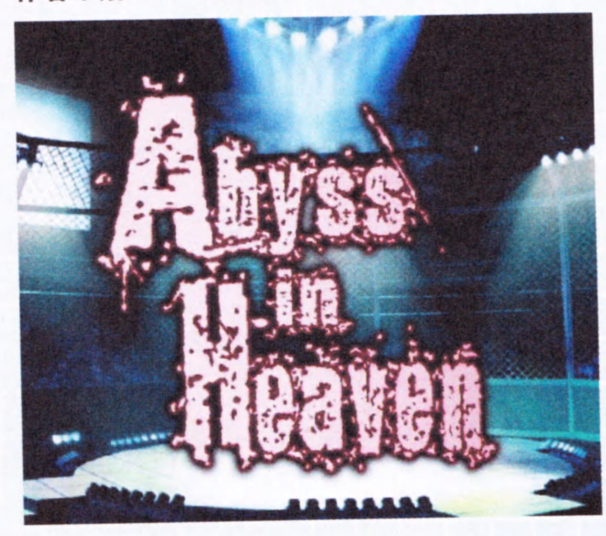


从メカP作品的选曲可以看出他对水树的偏爱。在这三部曲里，他有意将水树的形象与美希重合在一起，给观众带来一种奇妙的感受。

总观三部曲，故事方面メカP 的初衷本来是想讲述一个人物之间微妙关系的故事，却中途放弃这条线，转移描写千早和美希的友情了。所采用的技术效果也并不复杂，可以改进的地方也不少，但是作品中溢出的爱足以让人感动。

[【アイドルマスター】Abyss in Heaven]

作者：陽一P・kakao P・947da P



09 年 3 月的シネ☆ MAD 2ND（nico 上极具人气的 nicom@s 创作活动）上被当做主打的 NovelsM@ster 作品，由三位 P 联合制作，其宣传语是：用文字，用画，用动画——不使用 PV 的新方式来表现偶像们的歌声和舞蹈。如果各位有按照本文的顺序欣赏这些作品，想必应该对 nicom@s 产生了总体的印象。除开黑春香这种刻意而为的话题，nicom@s 和『偶像大师』原作一样是轻松，温馨而明朗的。但是这部视觉小说就如标题“天堂深渊”一样从根本上颠覆了这种印象。

本来偶像活动一帆风顺的 A 级偶像如月千早因受到来自某家媒体公司的诬陷，转瞬间失去了自己的名誉和地位，事务所也面临倒闭的危机。在这时一封附带了 100W 日元报名费的匿名信告知她利用偶像试映会展开的非法地下赌局——“heaven”的存在。她为求自救和向曾经帮助了自己的事务所报恩，毅然决定参加“heaven”。然而对自己的实力充满自信的千早却在第一战就败给了对手——同样因为某种目的来到“heaven”的星井美希。正当千早陷入绝望之时，美希向千早提出是否愿意与她组成组合继续参赛的邀请。就这样，两人开始了在这名为天堂的地狱中挣扎的道路。

故事的舞台主要是位于地下的建筑，始终暗无天日，因此画面的背景大多色调冰冷而带有金属感，而 BGM 主要引用自 N+ 的作品，极力营造出阴暗压抑的气氛。不过正如宣传语所说，作品以文字为中心对歌和舞蹈的进行丰富多彩的描写，人物唱出的歌曲，不单只是歌，更是一个个风景各异世界。由于整体风格独特，气氛浓厚，又与很多短篇和以连载形式展开的长篇不同，本作最初是在 2 个多小时的直播中进行连续播放的（当然，时候一口气看完也一样），作品能够一气呵成地给试听者一种仿佛在观看电影般的奇妙感觉。



话题：2月25日是千早的诞生祭

角色的诞生祭一直都是 nicom@s 重要的活动和祭典。在诞生祭期间角色相关的作品数量会激增，而且往往能涌现出一批高质量的作品。更有部分 P 一年磨一剑，愿意花上整年的功夫在诞生祭上打造经典。本文中介绍的不少作品，都出现在角色的诞生祭时期。

本期出刊前几天 nicom@s 正好迎来了今年的千早诞生祭。千早病患者的疯狂是众所周知的，网上网下的联欢活动让各位 P 的爱和欢悦传遍了世界。

[如月千早　わ～るどいずまいん]

作者：ねーよwwwP

ねーよｗｗｗＰ是千早病三铳士中最后一位，之所以前文中没有介绍他，是因为这个家伙实在太不正经了，"绅士"程度非其他Ｐ能相提并论。他制作的虐千早捏他动画占了压倒性数量，部分作品，比如"千早乘马机器"系列已经到了让一般患者都瞠目结舌的程度。但是，他在一些重要场合却又能人做出一些认真华丽的作品，让人能充分体会到他对千早的喜爱。这部分作品往往被 FANS 称为"漂亮的**ねーよｗｗｗＰ**"，或"认真的病态"。

这一段用 Voc@loid 制作音源的 MAD 就是这一类，只不过这里他依旧没有认真到底，在庆生的同时也不忘表现出自己的"绅士风度"。

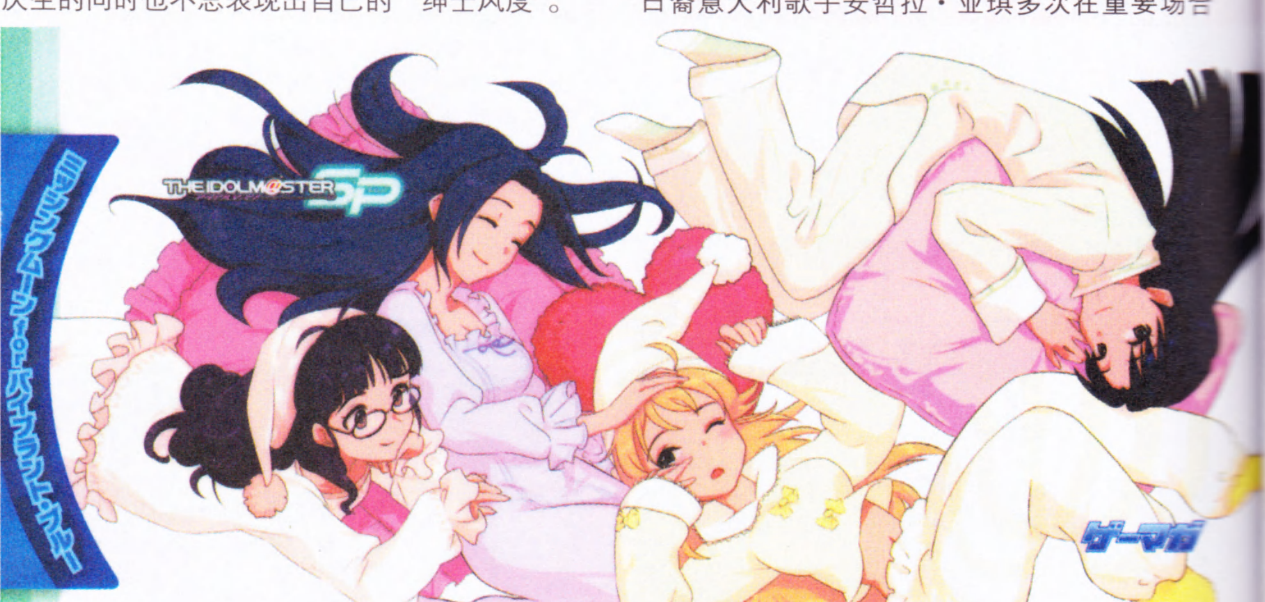


[【アイドルマスター】手紙 ～拝啓 十五の君へ～]

作者：百合根Ｐ

百合根Ｐ是本文中出现的唯一一位女性Ｐ。人如其名，基本是一个无可救药的百合控，作品中充满了女性特有的细腻感情。这一段 MAD 也反映出她的特色。

告别**あずさ**前往美国追求新发展的千早在生日这一天收到了一封来自日本的信——完全手绘的画面，描绘出了充满少女风的温馨故事。『手紙 ～拝啓 十五の君へ～』是近几年的名歌。日裔意大利歌手安哲拉・亚琪多次在重要场合



演唱了这首歌。作品中收录的是歌姬乐园中今井麻美和**たかはし**智秋翻唱的版本。





不知从什么时候起，爱这个词在我们这个圈子里成为一种精神的代名词。尽管同时也存在“爱不是万金油”之类不屑一顾的说法，但笔者始终认为，作为一名FANS，对作品对人物的爱是能够感动人的，也是应该得到尊重的。Nicom@s界曾经有一位如同时雨P之于千早，whoP之于美希一般爱着**あずさ**的名P，将让我们以他的故事作为本文的结尾吧。

桃邪气P原名MjakiP，在很早的时期已经制作了不少MAD，被人们熟知。并且UP了许多可以当做制作素材的视频，比如无伴奏独唱系列。他对**あずさ**并不像时雨P和whoP那样疯狂，但是作品蕴含的爱是不容置疑的。

[アイドルマスター　隣に…　三浦あずさ(MA07 販促) Ver.Final]

作者：桃邪气P

『隣に…』是MASTERARTIST 07中登场的**あずさ**主打歌曲，这首婉转悠扬的歌曲歌唱了失去爱人的悲恸。而从游戏事件中的蛛丝马迹可以推测**あずさ**曾因某些原因有过恋爱失败的经历，于是这首歌的出现不但改变了人们对**あずさ**的印象，还为她的背景增加了一丝悲情色彩。桃邪气P在制作这段MAD的过程中广纳观众意见，前后经过5次修改和UP，才完成了这么一个完美版本。作品中**あずさ**用自己的实力和与制作人之间的信赖创造了一个偶像历史上的传奇，这段MAD本身也成为带有传奇色彩的作品。



然而就在这段MAD还在FANS中间传播的时候，却突然从桃邪气P友人的BLOG上传来噩耗：桃邪气P因心肌梗塞于2008年4月23日离开了我们……消息在nico上传开后，顿时弥漫起一股悲伤气氛。他的支持者们聚集起来举行了悼念活动，不认识他的人在得知他的故事之后也纷纷加入进去为他默哀和祈福。**あずさ**献给逝去爱人的歌曲成为他的象征，人们为了纪念并表示对他的敬意，授予他一个称号“**あずさ**过世的男友”。

[アイドルマスター　隣に…　三浦あずさ(追悼Ver.)]

作者：もう、ダメP

桃邪气P去世已经快2年时间了，这期间有很多P都制作MAD以表示对他的敬意和怀念。这段追悼作品便是出现在他一周年忌辰。“如果世界上有神存在，请将他还给我们”。**もう、ダメ**P写在作品介绍中的这句歌词，就已经表达出人们心中的沉痛。这段视频单独来看并不完整，必须结合nico上大量悼念comment才是它真正的形态，才能感觉到它真正的价值。一种爱在这里传播，在这里结果，不会就此终结。桃邪气P和与他的爱将长久地与这首歌一起被



传唱下去。他的故事至少为我们证明了一点，爱会得到尊重，有爱之人也的确会受到尊重。不论是对『偶像大师』，对nicom@s，还是其他任何作品。▲



ART BOOK

幽乐墨樱坠 --Sakura in symphony

■规格：A4
■页数：108P
■价格：99RMB
■首发时间：2 月 20 日广州 YACA
■参展：广州 YACA 春，香港 CW29，成都 CD5，上海 CC6，武汉 CA2 等

官网：http://tdhx2007.blog.163.com/

STAFF

主催：香香
排版设计：小劲
绘画（发音顺序）：
AKN、aprilred、DomotoLain、ELNA、Elysion、kendo、Kikichan、RiE、S.advent、SEEKER、stm、嵐屋、谜肘、泥飘咸菜、工口牛、海猫氢弹库、黑华诞、敬、天使梦魔、铁乌鸦、三水吉、诗韵、现世妄执、小名雨、
漫画：永远的菜鸟
小说 / 文案：lastsep

更正启事

二次元狂热第 16 期『黄金魔女的破晓——海猫鸣泣之时 EP6 完全解析』一文中第 54、55、66、69、70 页的插图系出自 U235 的同人志『DYING IN CIRCLE』，特此更正。



ART BOOK

U235 二周年纪念本《载年－辉》

■规格：A4
■页数：24P
■配置：随樱花本套装配置。

官网：

STAFF

主催：香香
排版设计：小劲
绘画作者（发音顺序）：aprilred、Archlich、BIBIA、ELNA、RiE、S.advent、sinsora、谜肘、兔屋 HIYOKO



ART BOOK

坛娘计划 ZZ——坛娘、再び

■出品：机动战士联盟同人社
■规格：A4
■属性：论坛拟人化漫画本，CG 插图本
■语种：简体中文
■页数：漫画本 /40P，插图本 /36P，A2 海报和坛娘主题纸袋。
■价格：50RMB
■首发：2010 年 3 月 21 日 上海 ComiCon6
■预计参展：北京 2010・临界 3 同人交流会 / 上海 ComiCup6 / 广州 ADSL05 / 武汉 COMICAI2 / 广州 2010YACA 夏 / 成都 ComiDay6 / 东京 C78 / 纽约 NYAF&ComiCon

官网：http://doujin.cnmsl.net/

STAFF

主创：最後の使徒
主催：紫夏
绘师：A.1 / Archlich / Geister / LGQ / LIN+ / NorthAbyssor / RiE / St06 / Sunway / STM / TID / xxzshlg / X 仔 / Zane / 白羽隼 / 叉鸡饭 / 黑暗王朝 / 莉莉露 / 谜肘 / 摩卡 / 孙渣 / 振霖
设计：B.C / BorisX
海报绘制：摩卡
纸袋绘制：黑猫的亡灵 / 紫夏 / 振霖
展会通贩：Fw190D / Trunks / YY / 三三
网络通贩：轩辕诚（香香）
http://shop35280486.taobao.com
设定协力：Akira / Celeste / Dio / Geister / Hank / HGCG / LGQ / SASA / TK / 暗月残 / 百合 / 白羽隼 / 叉鸡饭 / 陈小天 / 堕落的猴子 / 哈娜 / 狐 / 猫鱼 / 蓬莱山辉夜 / 水色之夏 / 小酷 / 信仰风 / 雨听风 / 月华刹那

及以下论坛 / 网站 / 杂志：
Acfun：www.acfun.cn
SOSG：bbs.sosg.net
Stage1st：bbs.saraba1st.com
TGFC 电玩俱乐部：club.tgfc.com
艾泽拉斯国家地理：bbs.ngacn.cc
百合会：www.yamibo.com
澄空学园：bbs.sumisora.com
东方小镇：bbs.thproject.org
动感新势力：www.magiczone.cn
绯月 Galgame：bbs.2dgal.com
机动战士联盟：bbs.cnmsl.net
机战世界：bbs.srworld.net
漫游论坛：www.popgo.net/bbs
秋叶企划：www.akibacd.com
特摄联盟：bbs.temox.com
天窗联盟：doujinren.warmsoil.com
锡安山：bbs.sisituan.com
游戏城寨：bbs.levelup.com

作品介绍：我们卖完了第一本坛娘，出了坛娘 ZZ，但这代表完结么?

不！战争才刚开始！与门户网站相比，阿宅论坛的流量只有千分之一以下；但为何会出坛娘呢? 各位，因为我们的爱大无限！

各位死宅，我们已经漫无目的地在论坛上 F5 了不知多少日日夜夜！在虚拟世界中我们有自己的故事、理想和追求，鼠标点击的背后是奋起的文化。坛娘们因为我们的爱而生，会一直陪在我们的身边！

很多坛娘，因为被上的太狠大姨妈了！为什么?！因为爱，而这份爱对各位不是虚拟的数据！坛娘们是为了各位的幸福而大姨妈的！各位也在等着她们恢复的那一天继续萌燃！这种感情！爱！是绝对忘不了的！上坛娘、刷坛娘正是我们的执着！

现在，我们集合这些爱，用画笔将她们凝聚成本！这本坛娘 ZZ 就是对死宅们最大的满足！坛民们！起来吧！坛娘需要你们的支持！


Zzzzz
学生会
坛娘计划
坛娘、再びZZ
FORUM GIRL PROJECT DOUBLE ZETA
-POWERED BY 使徒の翅膀们-


ART BOOK
東方夢花旅
■出品：右手定则（Right Hand Rule）
■主催：小劲
■作者：?
■规格：大 16 开（210×285mm）
■属性：东方 × 四季植物（？ ）主题合同绘本
■语种：繁体中文
■页数：?
■价格：?
■首发时间：2010 年 5 月
■特典：?
■预计参加漫展：?
■通贩：http://shop37110384.taobao.com/
官网：http://www.rhr-works.com/
東方
夢
花
旅
A Dream journey
of Blossoms
绘：RiE
右手定则
Right Hand Rule

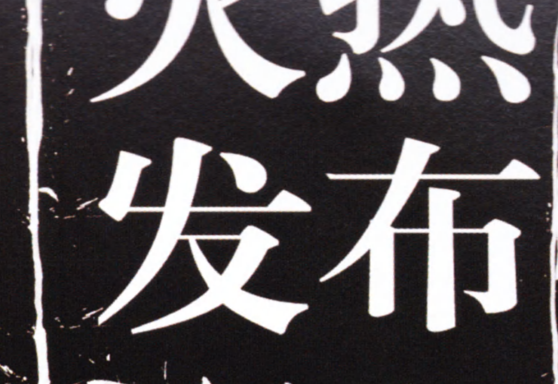





www.kidfanschannel.net





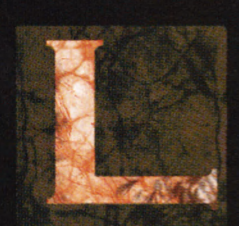



KIDS游戏爱好者频道

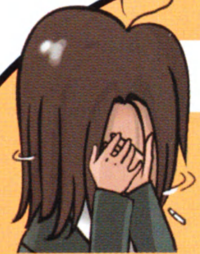






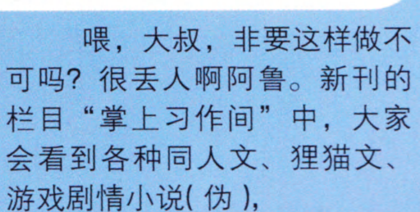






主编：长谷川&括号君

捂脸是为了保持新刊的神秘感，也是为了世界的和平，（分明就是怪黍黎啊喂！）。在新刊的栏目“维新布告栏”中，将为大家介绍一些那样的新闻【挖鼻】，（喂，到底是是那样啊？另外，不要在做广告的时候挖鼻孔啊，混蛋！）。“新番友人帐”这栏目，绝对和叫夏目的家伙没有关系哦，只是介绍一些有意思的ACG新番了啦。（额，那个尾音好恶！）

编辑：桂太

喂，大叔，非要这样做不可吗？很丢人啊阿鲁。新刊的栏目“掌上习作间”中，大家会看到各种同人文、狸猫文、游戏剧情小说（伪），因为都是一些腐臭的家伙写的，光是看到标题都会感觉到晕眩，所以不建议观看（大误）。



编辑：阿喵

栏目“宅人の里”只是读编之间的互动，那个看不看都没有所谓，（长谷川瞪眼ing）；栏目“真·手办祭”里的手办照片根本就是桂太的恶趣味啦，看不看没有所谓，（桂太吐口水ing）；专题策划很精彩哦，创刊号“新星启示录”可是咱策划的哦，是整本书的精华和看点哦，不看的家伙咱把小浣熊干脆面的调料撒在乃眼睛里，乃信不信！

注：正式封面以出刊时为准阿鲁！






动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2010年
03 Mar. 月号
总第十七期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MONIC
二次元狂热
幻想乡生存指南完结篇
鬼族、天人、彼岸住民篇（下）
封底故事
DYING IN CIRCLE
东方非想天则角色能力评测
寄给未来的一封短信
记『そして明日の世界より——』（明日世界）
ISBN 7-900452-96-2
9 787900 452962